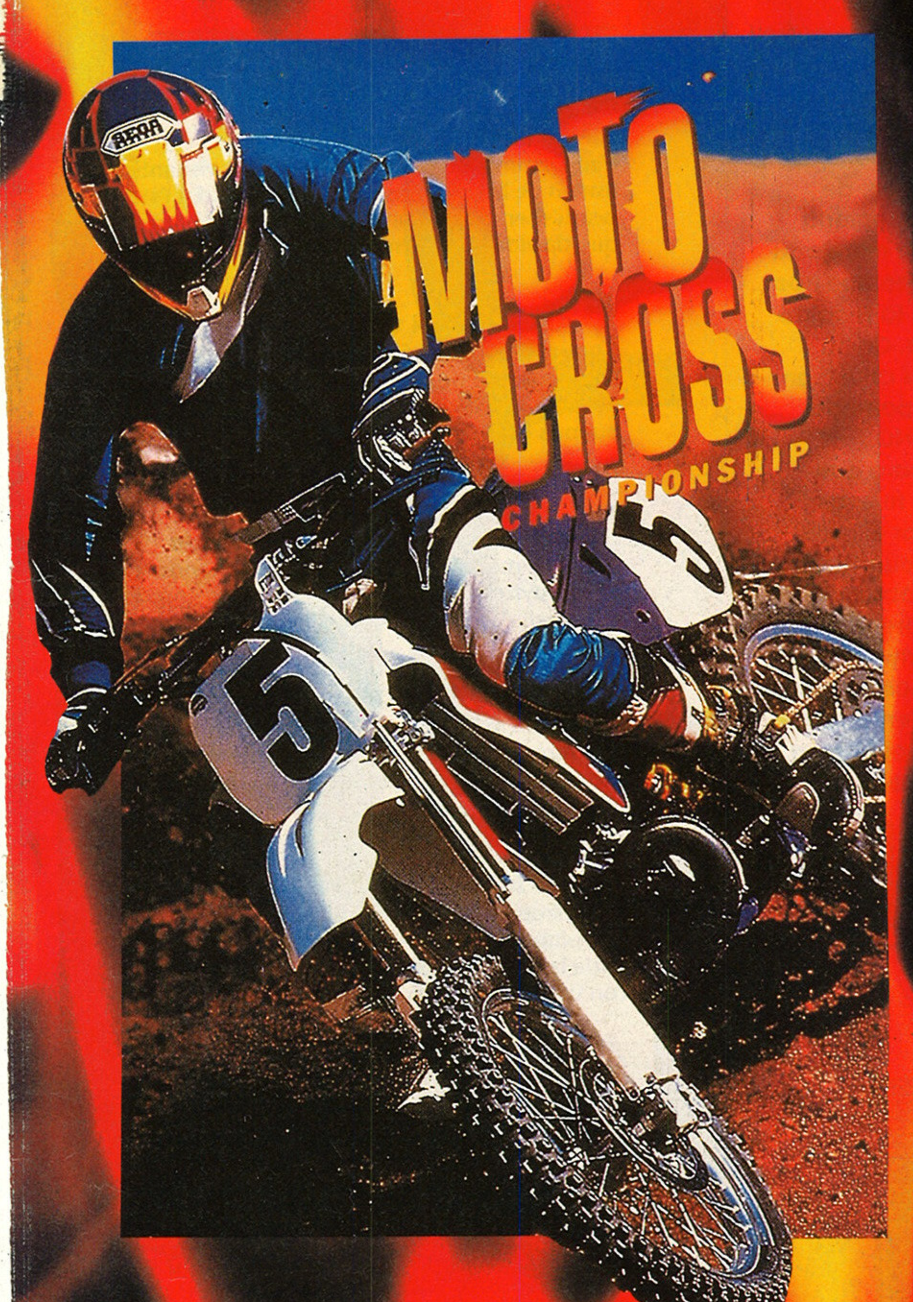


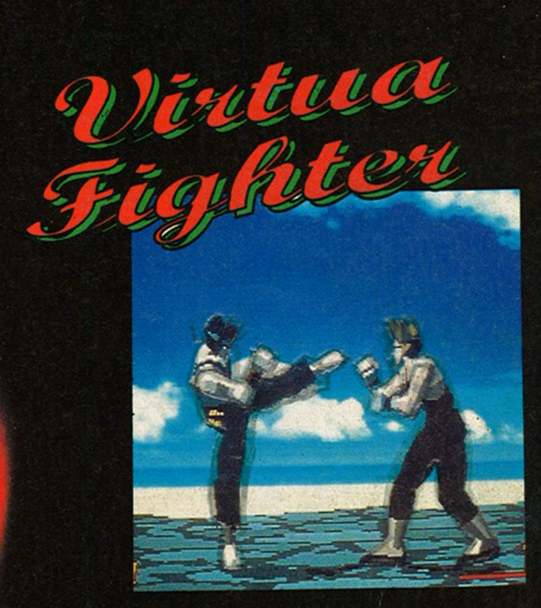
SUPER JUEGOS
Nº 38 ● JUNIO 1995 ● 395 PTAS.
8 420565 037006 00038
NOVEDADES E3
NINTENDO
ULTRA 64
DONKEY KONG COUNTRY 2
Only For Nintendo
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
Alien Soldier
Street Racer
SUPER NINTENDO
Super B.C. Kid
Soccer Shootout
ATARI JAGUAR
Rayman
Doom
KILLER INSTINCT
PROXIMAMENTE en SUPER NINTENDO
SEGA ◆ NINTENDO ◆ SONY ◆ 3DO ◆ ATARI ◆ CD-i ◆ NEC ◆ CD32 ◆ NEO GEO



32X ESTA
MOTHERBASE
STELLAR ASSAULT
KNUCKLES CHAOTIX
LOS JUEGOS MAS CALIENTES DEL MERCADO.
En el próximo mes de junio arderás de gusto con los juegos que han hecho cenizas a más de un jugador, Chaotix, Stellar Assault y Motherbase quemarán tus ansias de retarte por muy diablo que seas.
MEGA DRIVE 32X
SEGA
START
16-BIT
MEGA DRIVE II

QUE ARDE





VE CALENTANDO TU IMAGINACION.

Próximamente podrás luchar en la batalla más infernal que jamás hayas estado. El juego de las peleas más duras Virtua Fighter, llegará a Mega Drive 32X para dominarte por completo.

NO TE QUEMES. ¡¡LO ESTABAS ESPERANDO!!

Hace tiempo que estabas condenado, ahora con la archiestupenda consola Mega Drive 32X viene el archifamoso juego Motocross Championship completamente gratis. Si no la compras tu vida será un infierno.



SUMARIO

JUNIO 1995

38



Pocas compañías como Nintendo nos regalan tantas sorpresas. Cuando todos creíamos que se había dormido en sus laureles, de repente se despierta con toda una marejada de novedades que nos presenta en la feria de Los Angeles. Como aperitivo nos anuncian la segunda parte de DONKEY KONG COUNTRY, para que tiemblen las nuevas consolas. Por si esto fuera poco, cuando todos esperábamos que KILLER INSTINCT fuera coto privado de los 64 bits, nos revelan que dicho juego aparecerá en Super Nintendo. Todo esto y el diseño definitivo de Ultra 64 nos obligan a colocar a Nintendo en el lugar que se merece.

EN PORTADA



SECCIONES

REVIEWS 8 BITS



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López** y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Redactor Jefe: **Marcos García**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez España**
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Félix P. Trujillo**
Controller: **Josefina Agüero**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

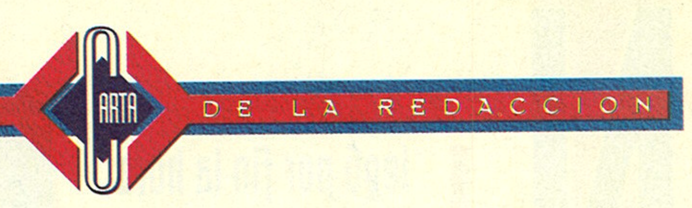
PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



PAPEL DE PLATA

Con seguridad muchos de vosotros, cuando hayáis ido este mes a recoger vuestro ejemplar de la revista, os habréis llevado una triste sorpresa: SUPER JUEGOS sube de precio. Nosotros sólo podemos manifestar una vez más nuestra pesadumbre por este nuevo «sablazo» a vuestros maltrechos bolsillos. De nuevo el encarecimiento continuo del papel nos obliga a elevar en 20 pesetas el precio de cada ejemplar.

De esta manera, tanto vosotros como nosotros nos convertimos en víctimas de una escalada de costes que parece no tener fin. Cuando nos vemos envueltos en una tesitura como ésta tenemos dos opciones. Por un lado quitar páginas y por lo tanto información; y por otro elevar el P.V.P. de la publicación. Evaluadas ambas posibilidades, y teniendo en cuenta que a pesar de la subida no superamos en precio a ninguna revista del sector, optamos por mantener el número de páginas invariable para evitar cualquier merma de calidad del producto final que llega a vuestras manos. SUPER JUEGOS sigue sin ser una revista cara. Tampoco es barata, simplemente vale lo que cuesta.

Hablando de calidad, tenéis en vuestro poder uno de los números más interesantes de los últimos que os hemos ofrecido. Todos pensaban que la compañía japonesa Nintendo se había dormido en los laureles y que estaba totalmente sometida a los designios y al potencial de la consola Saturn pero, como suele ser habitual, no ha sido así. Nada menos que las sorprendentes noticias de los lanzamientos de KILLER INSTINCT y DONKEY KONG COUNTRY 2 para Super Nintendo y la fecha de lanzamiento de Ultra 64 han sido, por fin, desveladas a los asistentes de la Feria E3. Este acontecimiento ha sido, sin lugar a dudas, el evento más importante de los últimos años en el sector de los videojuegos y, una vez más, SUPER JUEGOS ha estado presente para informar con detalle a todos sus lectores de las novedades presentadas. Esta Feria será el espejo en el que se mirará el mundo del entretenimiento electrónico en los próximos meses y, por tanto, merecía una atención especial en nuestras páginas. Por último, señalar que las consolas del futuro son ya prácticamente una realidad, que no nos permite dormirnos en el pasado. SUPER JUEGOS estará siempre al pie del cañón.

NOTICIAS

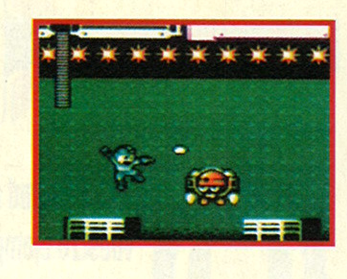
NINTENDO

Llegó por fin la hora del esperado ILLUSION OF TIME

ILLUSION OF TIME, el sensacional programa creado por **Enix** para ***SNES***, va camino de convertirse en todo un habitual de esta sección de noticias. No nos importa reconocer nuestra debilidad por este juego, es más, desde aquí nos comprometemos a dedicar el mismo espacio y atención a cualquier programa que ofrezca a sus usuarios una traducción tan esmerada, un manual tan completo y un espectacular conjunto de mapas como el de **ILLUSION OF TIME**. A los que estén contando los días que restan para que salga a la venta, les alegrará saber que el 22 de Mayo es la fecha elegida para su lanzamiento en nuestro país. El precio de esta joya de la programación variará, como siempre, según el punto de venta, pero oscilará entre las 10.990 y las 12.490 pesetas. En **Nintendo** son conscientes del esfuerzo realizado en este lanzamiento, y por ello han cuidado al máximo el diseño de su voluminoso *pack* sin que ello afecte a su precio final.
Además, esto que parece un hecho excepcional, parece que podría convertirse en una política de **Nintendo** si **ILLUSION OF TIME** alcanza, como es previsible, un considerable éxito de ventas (unas 25.000 unidades).
Aquí lo damos por hecho. Por tanto, podéis ir preparando vuestra consola ***Super Nintendo*** para recibir la excitante visita de maravillas como CHRONO TRIGGER, FINAL FANTASY III, EARTHBOUND o SECRET OF EVERMORE. Todos estos lanzamientos tendrán una presentación semejante a la de **ILLUSION OF TIME**, es decir, traducidos al castellano y con un poderoso manual de guías.



La compañía Nintendo ha cuidado al máximo el lanzamiento de ILLUSION OF TIME. De este modo, el voluminoso pack de este título incluirá además un poderoso manual de guías.





El popular estandarte de la compañía japonesa Capcom, que ha hecho las delicias de todos los seguidores de las consolas Nintendo, se va a lanzar al ruedo de la competencia. Mega Man va a aparecer en la portátil de Sega con todos los honores.

MEGA MAN aterriza en la consola Game Gear

Uno de los juegos más emblemáticos de la familia **Nintendo**, el archiconocido MEGA MAN, parece dispuesto a dar el salto y pasarse a la competencia en una versión para la portatil de **Sega.** El pequeño personaje creado por **Capcom** se presentará en ***Game Gear*** con una versión que mezcla elementos de la cuarta y quinta parte de la saga MEGA MAN. Seis gigantescos niveles, más uno de dureza superlativa, componen esta fantástica aventura en la que no faltan los correosos jefes de final de fase. MEGA MAN podrá hacer gala de su famoso arsenal de armas y de todos los movimientos que le sirvieron para sobrevivir a todas las entregas de la saga. En próximos número os ofreceremos una completa preview de este título.





Los Power Rangers atacan de nuevo

Los populares Power Rangers, protagonistas de la serie televisiva que tanto éxito ha alcanzado dentro y fuera de nuestras fronteras, vuelven a hacerse un hueco en la programación de *Mega Drive*. El juego se llamará **POWER RANGERS THE MOVIE** y ha sido diseñado por **Banpresto**, compañía reponsable, entre otras muchas cosas, de la recreativa DRAGON BALL Z. En sus 16 megas encontraremos bastantes similitudes con el programa para *SNES* que salió hace ya algunos meses. Un *beat'em up* de desarrollo horizontal, acción constante, animación de lujo, *sprites* de gran tamaño y enemigos tan numerosos como una plaga de langosta. Como ya era habitual en anteriores entregas tendremos la posibilidad de contemplar las evoluciones de Megazord, Ultrazord o Dragonzord, aunque para esta edición está prevista la aparición de otros nuevos e inquietantes enemigos. Los amantes de las artes marciales y de las famosas serie de televisión están una vez más de suerte.

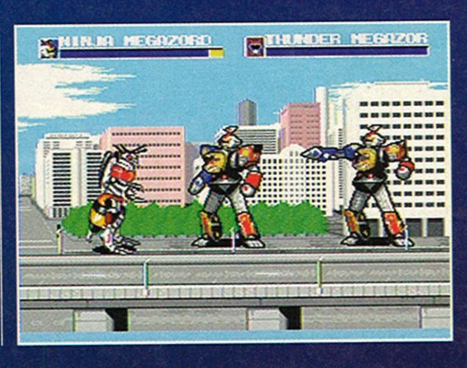




Los famosos Power Rangers vuelven a la carga con un cartucho para Mega Drive. Los ídolos del público infantil parece que están dispuestos a seguir dando guerra.







CLUB MEGATRIX

Ingrid Asensio debuta como presentadora en Antena 3 TV

Bajo este sugerente nombre, y con la belleza y personalidad de Ingrid Asensio de compañera de juegos, llega a Antena 3 Televisión un nuevo concepto de entretenimiento infantil: el **CLUB MEGATRIX**. El proyecto consiste básicamente en un Club infantil dirigido a niños de hasta 12 años, con el fin de crear una relación constante y permanente entre los más pequeños y la cadena. El objetivo del programa consiste en atraer a la audiencia infantil y convertirla en más participativa. Los niños podrán hacerse socios activos del programa, pasando desde ese preciso instante a recibir en casa comunicaciones del Club. Entre éstas destaca una revista periódica, que les mantendrá al tanto de las actividades del Club, y que contendrá también pasatiempos, historietas o artículos educativos. Los Megasocios serán también invitados a participar en actividades, regalos, descuentos, concursos y ofertas especiales. Desde el pasado 17 de Mayo se emite el programa todos los días de la semana, de lunes a viernes de 7.15 a 9.15, y los fines de semana de 7.15 a 11.00. Un entorno de realidad virtual, presencia de videojuegos y la grata presencia diaria de Ingrid Asensio ponen la guinda a este programa.

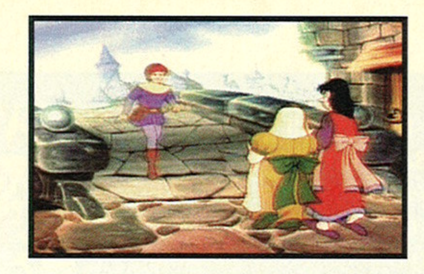


Ingrid Asensio ha debutado como presentadora en Antena 3 TV con el Club Megatrix, que pretende introducir un nuevo concepto de entretenimiento infantil. Este programa está dirigido a los niños y pretende convertir a los más pequeños de la casa en socios activos.

PHILIPS

Philips continúa en la brecha

La gente de la multinacional holandesa no descansa. Después de obsequiarnos con un amplio catálogo de títulos de calidad, nos preparan para la segunda parte del año en curso con un suculento banquete de juegos que nos harán olvidar los ya vistos. Para el mes que viene os estamos preparando un jugoso reportaje en el que daremos cabida a lo más interesante para el sistema interactivo de **Philips,** pero para que vayáis abriendo boca aquí tenéis una pantalla de algunos de los juegos que analizaremos el mes que viene. THUNDER IN PARADISE, con Hulk Hogan de protagonista; KINGDOM, una aventura en dibujos animados; y la esperada y genial aventura gráfica SECRET MISION, serán algunas de las estrellas fulgurantes de **Philips** para después del verano.

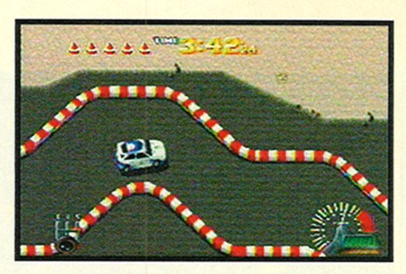


JAGUAR

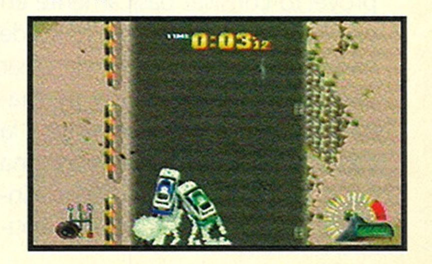
POWER DRIVE se suma a la fiesta Jaguar

Como alguno de vosotros recordaréis, hace unos meses os hablábamos en **SUPER JUEGOS** de **POWER DRIVE**, un espectacular lanzamiento de coches basado en el apasionante mundo de los rallies. Este título que fue programado por la compañía británica **Rage** para ***Mega Drive, Super Nintendo*** y ***Game Gear***. Pues bien, tras un pequeño paréntesis temporal, ahora ha llegado el turno de comprobar cómo pueden incrementar sus innegables virtudes, la potencial y la capacidad de los 64 bits de **Atari.**

La versión para ***Jaguar*** nos sorprenderá, en primer lugar, por la impresionante ejecución gráfica tanto de sus coches como de sus detallados recorridos sobre nieve, tierra o asfalto. Por otro lado, disfrutaremos



Basado en el mundo del rally, POWER DRIVE es una poderosa combinación de conducción y arcade. Este es el mejor juego de coches para Jaguar.



como locos con un excelente y suavísimo *scroll* de pantalla, así como una sobresaliente gama de sonidos y melodías dignas de la mejor recreativa. Con muchas pruebas, modo para dos jugadores simultáneos y todos los coches del Mundial de Rallies, **POWER DRIVE** promete ser el mejor lanzamiento de coches para ***Jaguar,*** y uno de los más tentadores de la nueva hornada de consolas.

confirmar esta impresión llega **SLAM 'N JAM 95**, el primer simulador de baloncesto 5 contra 5 creado para esta consola. El diseño de



tallas podéis observar cómo se mueven los jugadores sobre la cancha. Opción para dos jugadores simultáneos, *sprites* de gran tamaño, varias perspectivas tomadas por una cámara con *zoom* inteligente, comentarios de las jugadas, y una apoteósica gama de sonidos tanto dentro como fuera de



Las animaciones y los movimientos de los jugadores en SLAM'N JAM 95 son realmente soberbios.

PELIGROSAS

3DO

SLAM 'N JAM 95 a machacar en 3DO

3DO de la multinacional **Panasonic** va camino de convertirse en la consola de moda, y en una de las candidatas más serias al trono de las de la última generación. Para



este impresionante juego ha corrido a cargo de **Crystal Dynamics** y cuenta con una de las animaciones más espectaculares de toda la historia del videojuego. En estas pan-

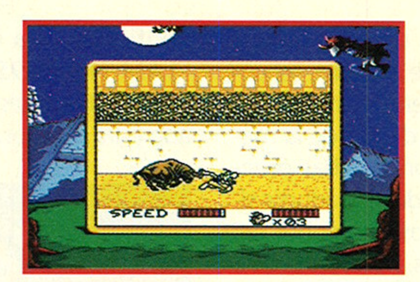
la pista son las bases de este juego. Aunque los equipos son norteamericanos, sus nombres y los de los jugadores no se corresponden con los de las franquicias de la NBA. Pero, ese es sólo un detalle dentro del mar de virtudes de las que hace gala este extraordinario título de **Crystal Dynamics.**

Los mates y las jugadas espectaculares están presentes en este juego de Crystal Dynamics.

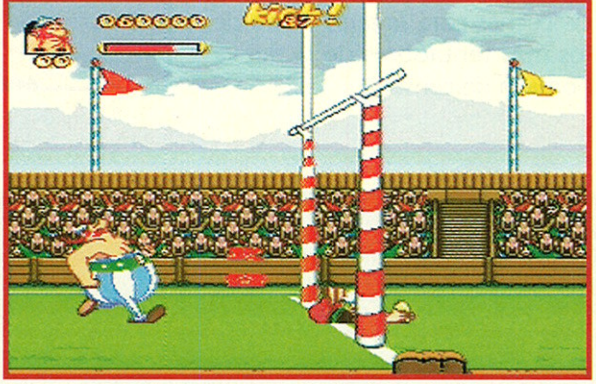


El grupo Bit Managers de gira por Madrid

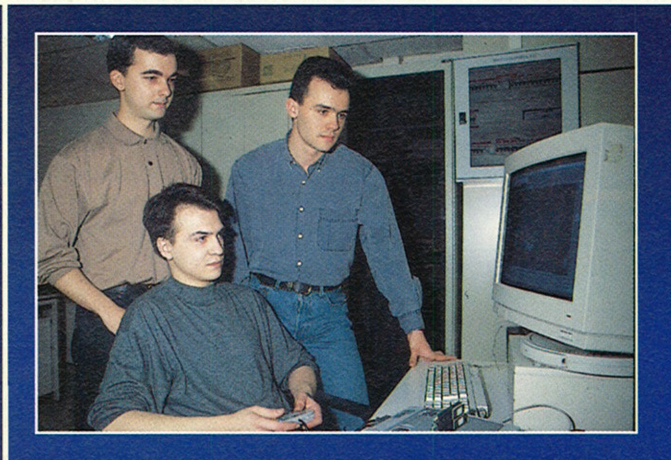
Hace escasas fechas, recibimos en la redacción de **SUPER JUEGOS** la agradable visita de tres de los principales componentes del grupo de programación **Bit Managers**. En las horas que pasaron entre nosotros, pudimos comprobar sus amplios conocimientos sobre todo lo relacionado con el mundo del videojuego y disfrutamos de lo lindo recordando los tiempos del ***Spectrum***, e intercambiando impresiones sobre la repercusión y las posibilidades de la última generación de consolas. Entre risas y bromas, nos contaban que un avispado taxista les había confundido con los componentes de un grupo musical (Locomía suponemos), y que por no desilusionar al inesperado seguidor, le siguieron la corriente.... hasta el tercer bis.
Afincados allá por tierras catalanas, este trio se dejó caer por nuestra capital para intervenir en el programa televisivo Bit a Bit y, ya puestos, se dieron una vuelta por nuestra redacción para mostrarnos sus últimos trabajos para la compañía francesa **Infogrames:** OBELIX para ***SNES*** y ***Game Boy***. Además de estos dos extraordinarios títulos, que muy pronto estarán en el mercado nacional, el grupo **Bit Managers** nos mostró SPIROU, un título para la consola ***Mega Drive*** en el que no han tenido participación, pero que pertenece también a **Infogrames.** Los máximos exponentes de la programación española nos dejaron su sello.



Con la aldea gala como marco de esta aventura, Obélix y su inseparable Astérix vienen dispuestos a arrasar en la pequeña portátil de la compañía Nintendo. ¡Pobres romanos!



La versión para Super Nintendo de OBELIX cuenta con un desarrollo variado y sorprendente. En esta imagen podéis comprobar algunas de las extrañas situaciones que vivirá el popular personaje del cómic.



Bit Managers: un historial repleto de éxitos

The Punisher, viejo conocido de estos programadores, hizo de maestro de ceremonias durante su visita a nuestra sede. En una interesante entrevista, en la que salieron a la luz sus futuros proyectos y su brillante currículum en el mundo del videojuego. Pese a su juventud, estos muchachos ya conocen las mieles del triunfo, tal y como podéis observar en este extenso y magnífico historial lúdico.

JUEGO	SISTEMA	AÑO
TIME OUT	Spectrum, AMS, MSX	1.988
STARLIFE	Spectrum, AMS, MSX	1.988
SHOOTING RANGE	Spectrum, AMS, MSX	1.988
EL EQUIPO A	PC, MSX	1.989
SOOTLAND	MSX	1.989
TERRORPODS	MSX	1.989
AUDRY	PC	1.989
HUNTING MIX	Spectrum, AMS, MSX	1.989
ACID KILLER	Spectrum, AMS, MSX	1.989
MOTORBIKE MADNESS	MSX	1.989
XENON	MSX, PCW	1.989
OBLITERATOR	MSX	1.989
TOM & JERRY	MSX	1.989
POWERDRIFT	MSX	1.989
ALTERED BEAST	MSX	1.989
GHOSTBUSTER II	MSX	1.989
CONTINENTAL CIRCUS	MSX	1.990
TEST DRIVE II	MSX	1.990

JUEGO	SISTEMA	AÑO
MORTADELO Y FILEMON	PCW, PC	1.990
SNOOPY	MSX	1.990
HOSTAGES	Spectrum, AMS, MSX	1.990
MAGIC JOHNSON	Spectrum, AMS, MSX	1.990
NORTH & SOUTH	Spectrum, AMS, MSX	1.990
THE LIGHT CORRIDOR	Spectrum, AMS, MSX	1.990
MYSTICAL	Spectrum, MSX	1.991
POP-UP	Game Boy	1.991
THE LIGHT CORRIDOR	SAM COUPE	1.991
INFREY QUEST	Game Boy	1.991
BOMB JACK	Game Boy	1.992
ASTERIX	Game Boy	1.992
ASTERIX	NES	1.993
LOS PITUFOS	Game Boy	1.993
LOS PITUFOS	NES	1.994
METAL MASTERS	Game Boy	1.994
LOS PITUFOS	M. System, Game Gear	1.994
OBELIX	Game Boy, SNES	1.995

¿CHERRY COKE?

CHERRY COKE

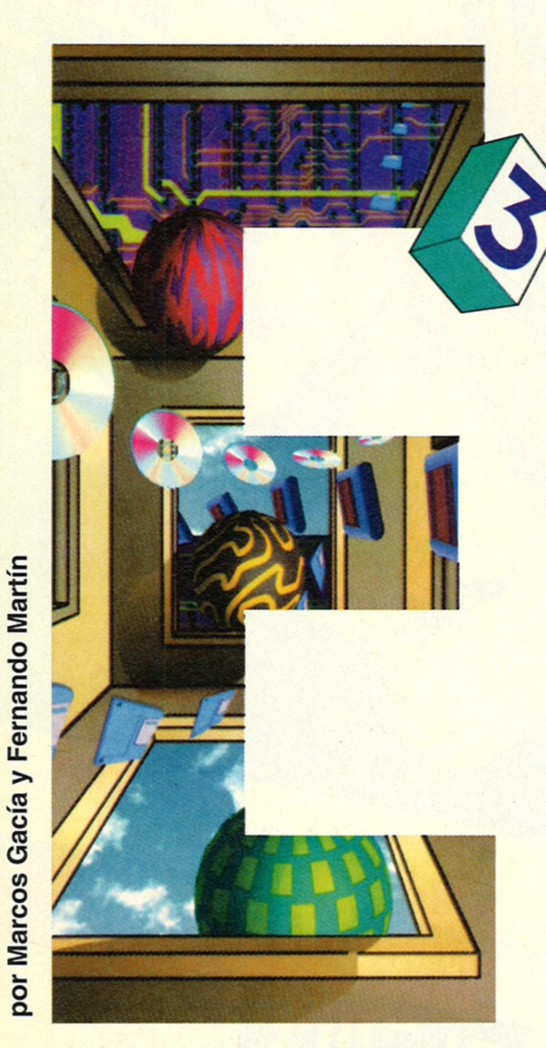
Sí, Cherry Coke es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor. Para ti, que estabas esperando ALGO diferente, llega un nuevo concepto de sabor y de diversión.

¡Atrévete!

Su sabor delicioso y refrescante te ofrece nuevas sensaciones. Cherry Coke está pensado especialmente para ti, es tu imagen, es tu sabor, es más que apasionante, una forma de vivir, rompe con todo, es ALGO diferente



CHERRY COKE es un producto de The Coca-Cola Company



por Marcos Gacía y Fernando Martín

Eran las 10:45 de la mañana del día 10 de Mayo, y apenas faltaban 24 horas para el comienzo de una de las ferias más importantes de todos los tiempos. Este evento se iba a celebrar en Los Angeles bajo el sugerente nombre de E3 (Electronic Entertainment Expo), que recordaba a las que tuvieron lugar hace aproximadamente cuatro años, donde las consolas ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** eran las protagonistas absolutas. El vuelo a la ciudad californiana duró unas 17 horas, y tanto los ronquidos como los inconscientes monólogos de algunos pasajeros impidieron que pudiésemos conciliar el sueño. Después de un más que merecido descanso, a la mañana siguiente nos despertamos con unas terribles ganas de empezar a ver lo que esta feria nos podía ofrecer, que aparentemente iba a ser mucho.

Sin duda alguna, la estrella del acontecimiento fue la compañía **Nintendo** que, con un montón de sorprendentes novedades tanto para la consola de 16 bits como para la pequeña ***Game Boy***, hizo las delicias de los asistentes a su *stand.* **Sega** y **Sony** seguían con su particular guerra de plataformas, en donde se pudieron ver novedades más que sorprendentes para ***PlayStation*** y para ***Saturn.*** El despliegue técnico y humano de estas dos compañías fue impresionante, con exposiciones que ocupaban casi la mitad de la extensión total del pabellón.

Las empresas *third parties* como **Virgin, Psygnosis, Acclaim** o **Crystal Dynamics** dejaron un gran sabor de boca a los asistentes ya que, con sus licencias para la realización de importantes títulos para los sistemas ***PlayStation*** y ***Saturn,*** sus respectivos catálogos han tomado una nueva dimensión que, sin duda alguna, va a hacer que el mercado de las nuevas plataformas sea muy atractivo.

En resumen, E3 se transformó en un sueño hecho realidad para un aficionado al mundo de los videojuegos.

En el E3 se dieron cita las compañías más importantes del sector, todas ellas dispuestas a enseñar sus últimas novedades en videojuegos.



UNA FERIA ELEVADA AL CUBO



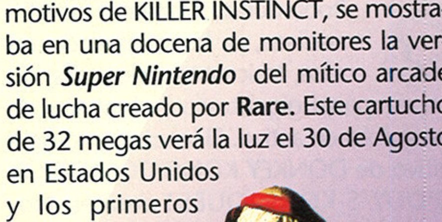
La feria E3, celebrada en Los Angeles durante el mes de mayo, reunió a todos los profesionales del sector

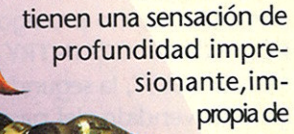




En el *stand* de **Nintendo** nos esperaba la gran sorpresa del E3. Todos conocemos la sabia política de la compañía japonesa a la hora de ocultar sus proyectos, pero esta vez habían ido mucho más allá y, junto a un espectacular escenario gigantesco decorado con multiples motivos de KILLER INSTINCT, se mostraba en una docena de monitores la versión *Super Nintendo* del mítico arcade de lucha creado por **Rare**. Este cartucho de 32 megas verá la luz el 30 de Agosto en Estados Unidos y los primeros dos millones de unidades incluirán un *CD* de regalo, KILLER CUTS, que incluye la banda sonora de la máquina recreativa (un total de 16 canciones techno-funk). **Nintendo** y **Rare** han utilizado una vez más la técnica *ACM* (DONKEY KONG COUNTRY y KILLER INSTINCT *coin-op*) para dotar a los luchadores con un colorido y una animación casi idénticos a la versión original. Además, los escenarios tienen una sensación de profundidad impresionante, impropia de

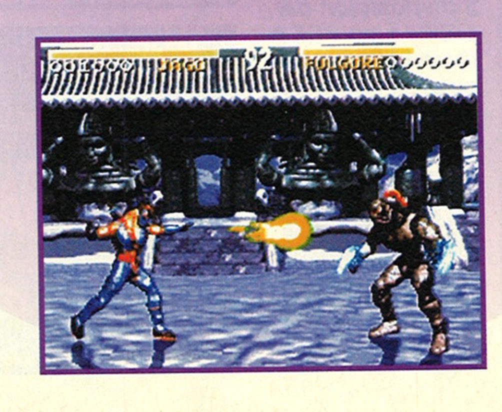












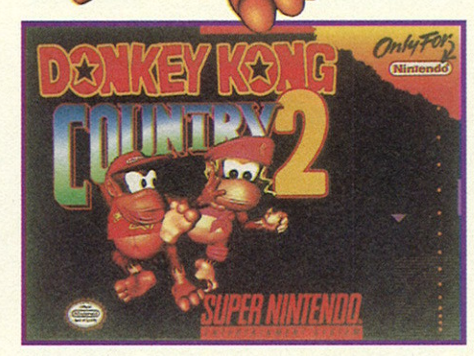


una máquina de 16 bits. **Nintendo ha** vuelto a sorprender a todos los que esperaban una versión de ***Ultra 64***, ya que se encontraron con una entrega para ***SNES*** que poco o nada tiene que envidiar a la recreativa original. Los programadores de **Rare** tienen previsto realizar una versión especial de KILLER INSTINCT para ***Ultra 64***. La otra gran sorpresa tuvo como protagonista a DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST, la segunda parte del juego más vendido del pasado año en el que Diddy Kong y Dixie Kong, la nueva protagonista femenina de **Nintendo**,



emprenderán una nueva aventura con más de cien niveles y docenas de pantallas secretas. **Rare** ha perfeccionado aún más el *Advanced Computer Modelling* para esta nueva versión. Las nuevas fases de DIDDY'S KONG QUEST nos trasladarán al galeón pirata de King K. Rool, donde comienza nuestra odisea, a bosques encantados, traicioneras ciénagas, un panal gigantesco y el interior de un volcán en activo. El lanzamiento definitivo de DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY´S KONG QUEST será en Noviembre en Estados Unidos y posiblemente Diciembre para Europa.

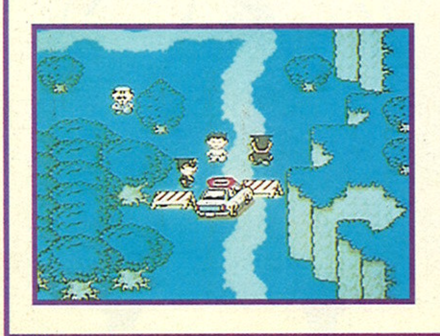






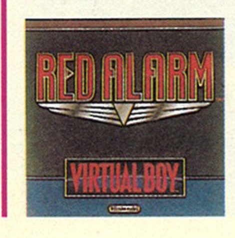


El éxito de ILLUSION OF TIME nos permitirá disfrutar de juegos como EARTHBOUND (MOTHER 2 en Japón), traducidos al castellano. CHRONO TRIGGER Y SECRET OF EVERMORE, ambos en inglés, arrasaron en el E3.

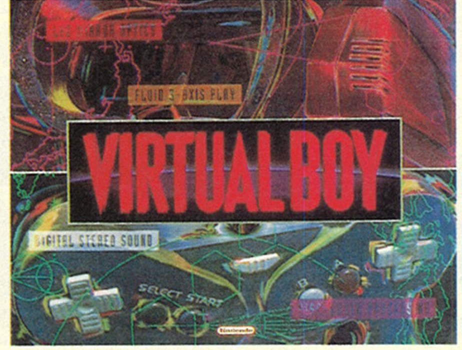


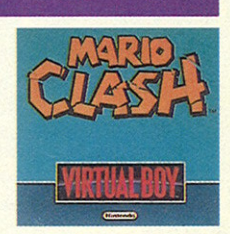
VIRTUAL BOY

La experiencia de introducirte en el universo tridimensional de Virtual Boy no puede ser contada con palabras. Virtual Boy posee un procesador RISC de 32 bits con una velocidad de 20Mhz, funciona con pilas, pesa tan solo 760 gramos y es estéreo. Los juegos que Nintendo puso a disposición del público en el E3 fueron el espectacular WARIO CRUISE, MARIO´S DREAM TENNIS,

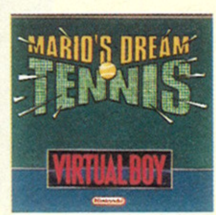




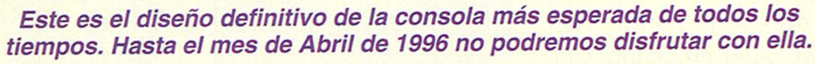


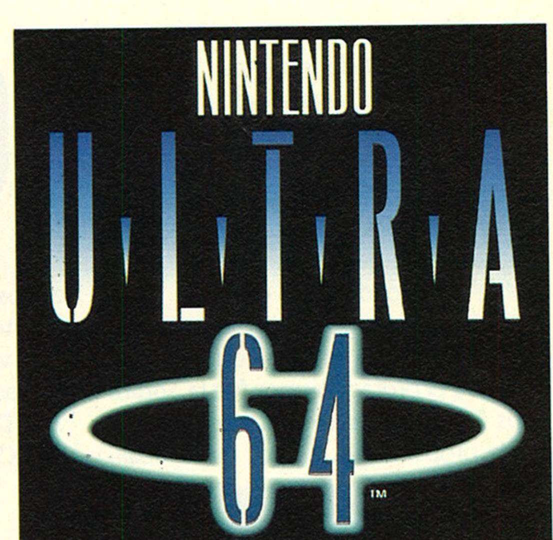


MARIO CLASH, RED ALARM, GALACTIC PINBALL y TELERO BOXER. La fecha de lanzamiento para Virtual Boy en Estados Unidos será el 14 de Agosto de 1995 y el precio alcanzará los 179,95 dólares, unas 22.000 pesetas. Esperemos verlo pronto.






Este es el diseño definitivo de la consola más esperada de todos los tiempos. Hasta el mes de Abril de 1996 no podremos disfrutar con ella.



•CPU:	R4200 64 BITS RISC A 105.58 MHZ. BUS DE 128 BITS.
•COPROCESADORES:	64 BIT GRAPHICS PROCESSOR A 100 MHZ y DSP DE 64 BITS A 100 MHZ.
•MEMORIA:	2MB RAM. RAMBUS DRAM A 500 MHZ. VELOCIDAD DE TRANSFERENCIA 500MB/SEGUNDO.
•COLORES:	16.8 MILLONES. 24 BITS COLOR REAL.
•EFECTOS GRAFICOS:	TEXTURE MAPPING. SCALING/ROTACION. TRANSPARENCIA. SOMBREADO POR FUENTES DE LUZ.
•RESOLUCION:	HASTA 1024x768.
•SONIDO:	32 CANALES PCM. ESTEREO 16 BITS A 44.1 KHZ.

La fecha de lanzamiento definitiva de *Ultra 64* en Estados Unidos y Europa ha sido desvelada en el E3 y nos llevará hasta Abril de 1996. La lista de los desarrolladores de juegos ha aumentado a 12 y la forman los siguientes: **Angel Studios, DMA Design, Paradigm Simulations, Rare Ltd., Software Creations, Acclaim, Gametek, Mindscape, Sierra On-Line, Spectrum Holobyte, Virgin Interactive** y **Williams Entertainment**.

Si la sorpresa de encontrarnos con la versión para ***SNES*** de KILLER INSTINCT fue mayúscula, no menos impresionante fue observar una *alpha* de la versión ***Game Boy*** ante nuestros atónitos ojos. Los programadores de **Rare** han utilizado de nuevo la popular tecnología *ACM* (*Advanced Computer Modelling*) para realizar esta versión, y aseguran que todos los personajes de la máquina están incluidos en este cartucho de 4 megas para ***Game Boy***. Otra de las grandes sorpresas portátiles fue, sin duda, la anhelada y casi olvidada versión de STREET FIGHTER 2 para ***Game Boy***, que incluye los ocho luchadores del original, tres modos de juego y bordes customizados para *Super Game Boy*. Una auténtica maravilla. DONKEY KONG LAND, tambien realizado con *ACM*, ocupaba otro de los puestos de honor en el apartado ***Game Boy*** con sus más de 30 niveles y un marco de pantalla renderizado. Los amantes de los esquemas clásicos disfrutaron con títulos como GALAXIAN/GALAGA, MILLIPEDE y MISSILE COMMAND.



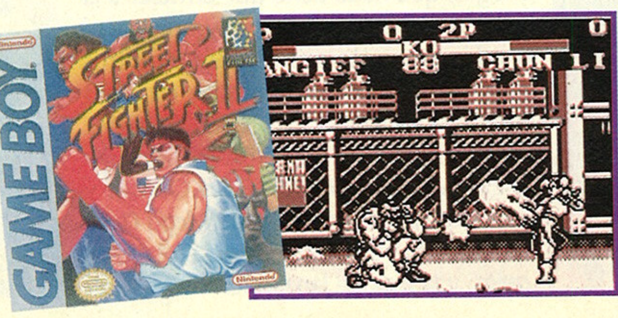
En este mismo número podréis encontrar una gran preview de DKL.




KILLER INSTINCT





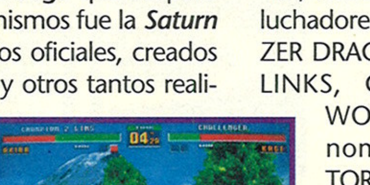




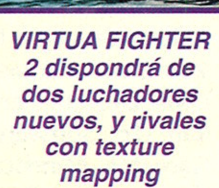




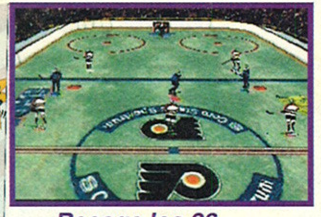
El enorme tamaño y la espectacularidad del *stand* de **Sega** hacia presagiar una gran cantidad de novedades. La presentación en Estados Unidos de ***Saturn*** fue oficial, y pocos días después se puso a la venta en este país a un asequible precio de 399 dólares, unas 50.000 pesetas al cambio. Como era de esperar la consola de **Sega** que acaparó casi todo el protagonismos fue la ***Saturn*** y sus 16 lanzamientos oficiales, creados por la propia **Sega,** y otros tantos realizados por el resto de grupos. Por supuesto, no podían faltar ni VIRTUA FIGHTER, versión mejorada con *texturas* en los luchadores, el célebre DAYTONA, PANZER DRAGOON, PEBBLE BEACH GOLF LINKS, CLOCKWORK KNIGHT ni WORLD WIDE SOCCER, nombre que recibe VICTORY GOAL en Estados Unidos. Pero había mucho más y no tardaron en salir a escena VIRTUA FIGHTERS 2, en proceso de realización, VIRTUA COP, NBA ACTION, NHL SATR HOCKEY, PRIME TIME NFL FOOTBALL, BLACK FIRE, CONGO:THE MOVIE, FREE RUNNER, CYBERSLED de **Namco,** ASTAL y el juego más divertido de todo el pabellón de **Sega,** BUG, un arcade de laberintos en 3D que dará mucho que hablar. El apartado de periféricos tampoco iba a estar desprovisto de cantidad y calidad. **Sega** mostró al público el nuevo control pad para ***Saturn,*** mucho mejor que el mediocre y poco inspirado mando japonés, el cartucho de *Battery Back-up* con 512 Kbytes de RAM, el adaptador de seis jugadores, dos espectaculares joysticks (Virtua Stick y Mission Stick) y el más increíble de todos: el Arcade Racer para pilotar en DAYTONA y similares con el auténtico sabor de las máquinas recreativas. Para ***Mega Drive 32X*** se presentó el esperado y prometedor VIRTUA FIGHTER de 32 megas, que nada tiene que envidiar a la versión japonesa de ***Saturn*** y que estará a mla venta este mismo verano. Otros juegos para ***32X*** presentados en el E3 fueron SPIDERMAN WEB OF FIRE, PRIME TIME NFL FOOTBALL, NBA ACTION, X-MEN, VIRTUA HAMSTER, KOLIBRI y 32XTREME. Los ususarios de ***Mega Drive*** tampoco fueron olvidados allá en Los Angeles, y la lista de lanzamientos era realmente amplia. Empezemos por X-PERTS, un cartucho de 40 megas con gráficos renderizados, COMIX ZONE, THE OOZE, el sobresaliente VECTOR MAN, GARFIELD, VR TROOPERS o NIGHTMARE CIRCUS. Para ***Mega CD*** lo más notable fueron WILD WOODY, ETERNAL CHAMPIONS y el clásico MYST. La consola ***Game Gear*** tambien tuvo su versión de GARFIELD, VR TROOPERS, POWER RANGERS: THE MOVIE y un arcade exclusivo llamado CHICAGO SYNDICATE.







VIRTUA FIGHTER 2 dispondrá de dos luchadores nuevos, y rivales con texture mapping



Recoge los 26 equipos de la NHL con sus jugadores, y posee 16 perspectivas diferentes









Los sabios programadores de AM2 nos han prometido que VIRTUA COP será una copia idéntica a la versión original.



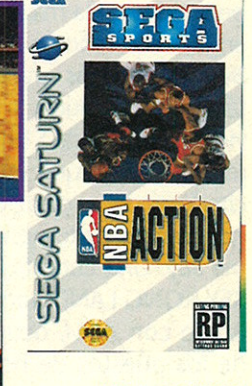


VECTOR MAN fue el juego más sobresaliente a nivel técnico para Mega Drive en el E3.





BUG demostró con creces ser el título más divertido de todos los que acompañaron a la Saturn.

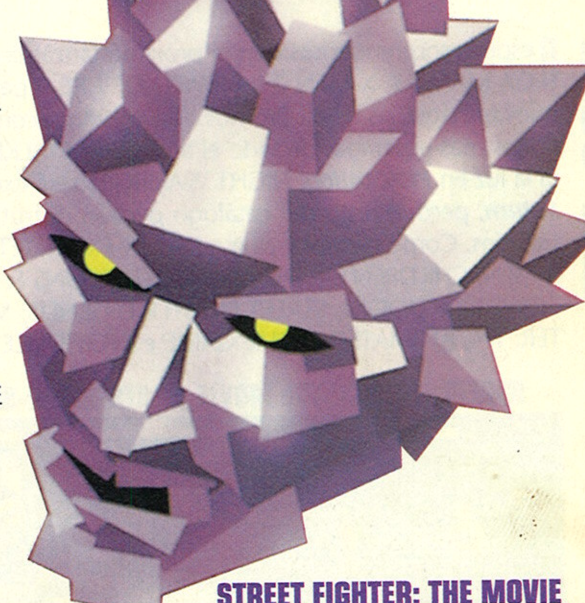




NBA ACTION para Saturn permite la participación de 6 jugadores simultáneos y tiene 19 perspectivas.



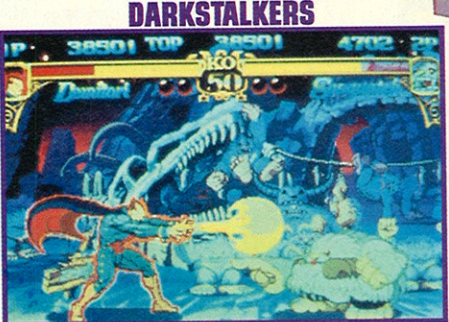
El pabellón de **Sony** ***PlayStation*** era uno de los secretos mejor guardados de la feria. Antes de penetrar en su interior y sumergirte en un auténtico paraiso lúdico, con más de cincuenta consolas a tu disposición y cada una de ellas con un juego diferente, fuimos testigos mudos de una pequeña demostración audiovisual. Pasado el impacto emocional, eras conducido a un gran recinto donde se encontraban todos los títulos creados y en proceso de realización para esta consola. En este lugar podías encontrar desde el mítico RIDGE RACER, TEKKEN o BATTLE ARENA TOH SHIN DEN, hasta la última creación del momento como VIEWPOINT (20% de realización) o ROAD RASH (40%). En el E3 fue anunciada la fecha de comercialización de la máquina en los Estados Unidos, el 9 de Septiembre. Su precio será de unos 299 dólares. Además de los títulos anunciados por otras compañías, allí se daban cita futuros lanzamientos como: ALIEN VIRUS y SILVER LOAD de **Vic Tokai**, A-TRAIN IV de **Maxis**, CYBERIA de **Interplay**, DEFCON 5 y CREATURE SHOCK SPECIAL EDITION de **Data East**, los impresionantes ESPN EXTREME GAMES, VIRUS, WAR HAWK y TWISTED METAL de **Sony Imagesoft**, RAZOR WING de **Sony Computer Entertainment**, KILEAK: THE DNA IMPERATIVE o DIMM & WITT y VELOCITY de **PF Magic**. Junto a la ingente cantidad de software, podíamos encontrar todos los perifericos que **Sony** ha creado hasta el momento para su sistema: el *Combat Cable* para unir dos ***PlayStation***, el simpático ratón con alfombrilla incluida, las *Memory Cards* para salvar partidas y el siempre venerado cable *RGB*. Como habréis podido comprobar, la compañía **Sony** no perdió la oportunidad de lanzar un pequeño anticipo de los que nos espera a finales de año.



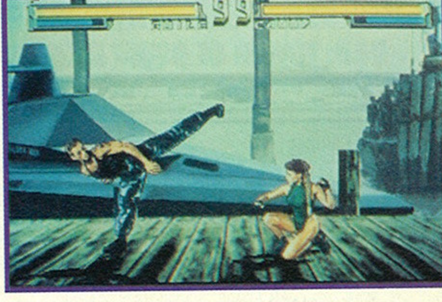
MORTAL KOMBAT 3



DARKSTALKERS



STREET FIGHTER: THE MOVIE



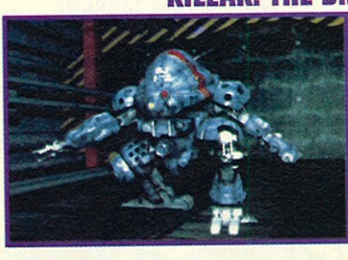


BATLE ARENA TOH SHIN DEN



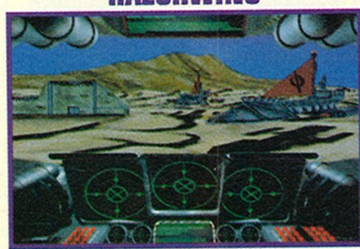


KILEAK: THE DNA IMPERATIVE





RAZORWING



Pese a encontrarse a un 60 por ciento de su realización, DESTRUCTION DERBY es una obra maestra de Reflections

DESTRUCTION DERBY



ESPN EXTREME GAMES posee 20 escenarios y es uno de los grandes títulos para la consola PlayStation.

ESPN EXTREME GAMES





CAPCOM

Después sorprendernos con el próximo lanzamiento de MEGA MAN X3, X-MEN 2 y BREATH OF FIRE 2 para ***SNES,*** las nuevas máquinas de 32 bits nos deslumbraron con las conversiones más esperadas de todo el año. DARKSTALKERS sólo verá la luz en ***PlayStation,*** NIGHT WARRIORS será exclusivo para ***Saturn,*** pero el resto del catálogo podrán disfrutarlo ambos usuarios. Como ejemplo, citar a STREET FIGHTER:THE MOVIE, X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM, DUNGEONS & DRAGONS: TOWER OF DOOM, STREET FIGHTER LEGENDS, SREET FIGHTER: THE ANIMATED MOVIE GAME e INCREDIBLE TOONS.

DARK STALKERS (PLAYSTATION)



DARKSTALKERS será un título exclusivo para PlayStation, mientras que NIGHT WARRIORS lo será para Saturn

STREET FIGTHER: THE MOVIE (PLAYSTATION-SATURN)



X - MEN: CHILDREN OF THE ATOM (PLAYSTATION-SATURN)



D&D: TOWER OF DOOM (PLAYSTATION-SATURN)



STREET FIGTHER ANIMATED (PLAYSTATION-SATURN-3DO)





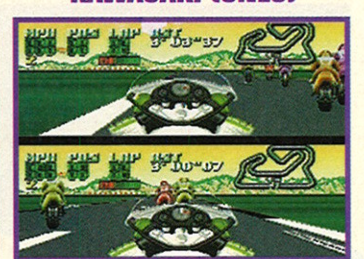
TIME WARNER

El que fuera galardonado como juego del año en máquina recreativa en 1994 ya tiene prevista su fecha de lanzamiento, nos referimos a PRIMAL RAGE y a su próximo debut en Agosto del presente año. VIRTUA RACING para ***Saturn*** fue otro de los platos fuertes de **Time Warner.** Junto a él, un juego de coches programado por **Rage,** que va a hacer historia en el reino de la consola ***Jaguar,*** POWER DRIVE RALLY, una pequeña maravilla de la programación. WAYNE GRETZKY'S NHLPA ALL STARS será comercializado para ***SNES, Mega Drive*** y ***Jaguar CD*** y KAWASAKI SUPER BIKES verá la luz para ***Super Nintendo.***

POWER DRIVE (JAGUAR)



KAWASAKI (SNES)



VIRTUA RACING (SATURN)





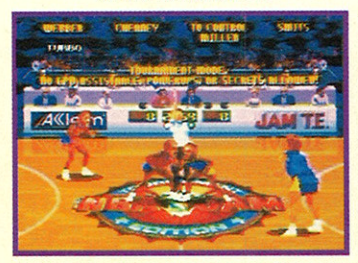


PRIMAL RAGE verá la luz el 25 de Agosto de este mismo año para SNES, Mega Drive, Game Boy y Game Gear. Los usuarios de Jaguar CD, PlayStation, 3DO, Saturn y MD 32X tendrán que esperar hasta finales de año. La fecha elegida para estas máquinas es el 14 de Noviembre de 1994. El Dinosaur Day acaba de nacer.





NBA JAM T. E.







CUTTHROAT ISLAND

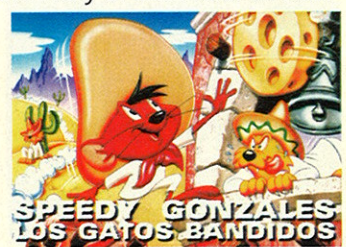
REVOLUTION X



Acclaim

Sin duda alguna el *stand* más espectacular de todo el E3 corrió a cargo de **Acclaim.** Muchas eran las novedades que allí se dieron cita, y casi todas ellas correspondieron a grandes licencias del cine, deporte y cómic. BATMAN FOREVER y JUDGE DREDD se perfilaron como auténticos protagonistas del catálogo de **Acclaim** y serán convertidos para todos los formatos existentes (incluidos 32 bits), al igual que REVOLUTION X, NBA JAM T.E. y MORTAL KOMBAT 2, este último verá la luz en ***PlayStation*** y ***Saturn.*** Otros títulos importantes fueron CUTTHROAT ISLAND, VENOM & SPIDERMAN SEPARATION ANXIETY y dos licencias de **Sunsoft:** PORKY PIG y SPEEDY GONZALES.











PSYGNOSIS

Hasta un total de once títulos para ***PlayStation*** fueron presentados por **Psygnosis** en el E3. Sin embargo, todas las miradas se dirigieron a DESTRUCTION DERBY de **Reflections** y WIPE OUT, dos obras maestras de la programación que harán rayar a gran altura el potencial de la máquina de **Sony.** Tampoco hay que olvidarse de 3D LEMMINGS, POWER SPORTS SOCCER, KRAZY IVAN, el legendario MYST, NOVASTORM, DISCWORLD, ASSAULT RIGS, G-POLICE y PARASITE.

POWER SPORTS SOCCER

LEMMINGS 3D

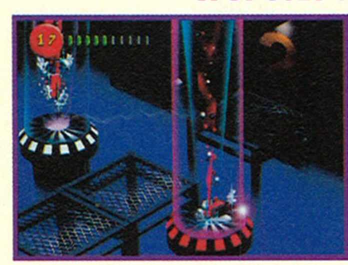








SPOT GOES TO HOLLYWOOD



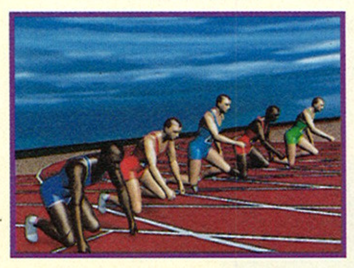




VIRGIN INTERACTIVE

Tras una excelente exhibición a cargo del genial HEART OF DARKNESS, tuvimos la oportunidad de presenciar las futuras novedades de **Virgin.** Capítulo aparte merece SPOT GOES TO HOLLYWOOD, que será convertido para ***SNES, Mega Drive/32X, PlayStation*** y ***Saturn.*** **Virgin** apoyará a las nuevas tecnologías, y piensa lanzar, junto al arcade isométrico de Spot, estos cinco títulos: AGILE F-111X, 3-DECATHLON, THE 11TH HOUR, CONVERSE HARDCORE HOOPS y HYPER 3D PINBALL.

3-DECATHLON



HYPER 3D PINBALL



HEART OF DARKNESS



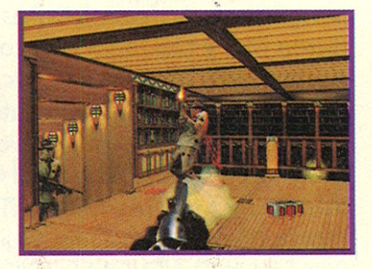


CRYSTAL DYNAMICS

TOTAL ECLIPSE




KILLING TIME



LEGACY OF KAIN



OFF WORLD INTERCEPTOR

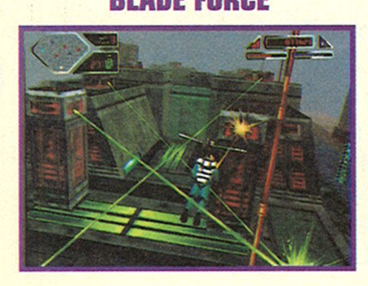


SOLAR ECLIPSE

CAPTAIN QUASAR

BATTLESPORTS

BLADE FORCE



Entre los títulos más sobresalientes para ***3DO*** podemos citar una versión exclusiva de DOOM, el sobresaliente SLAM'N JAM 95, GEX, BALL Z, THE 11TH HOUR, KILLING TIME, PRIMAL RAGE, WORLD CUP SPECIAL SPACE HULK y BLADE FORCE. Por su parte **Crystal Dynamics**, una de las pioneras en la programación para ***3DO***, nos mostró sus conversiones para ***PlayStation*** y ***Saturn*** de TOTAL ECLIPSE, OFF WORLD INTERCEPTOR y sus próximos proyectos: SOLAR ECLIPSE, LEGACY OF KAIN, 3D BASEBALL'95 y BLAZING DRAGONS.

Ubi Soft ENTERTAINMENT



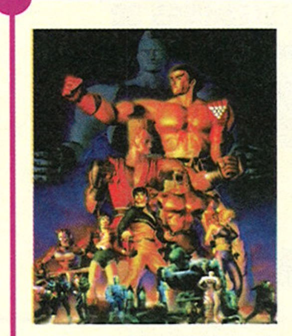
Una vez más RAYMAN fue el protagonista de excepción en el *stand* de **Ubi Soft**. Además de la versión ***Jaguar***, tuvimos la oportunidad de jugar con las entregas para ***PlayStation***, ***Saturn*** y ***MD 32X***. Ya queda menos para disfrutar con los 65.536 colores, 60 fases y 50 enemigos de RAYMAN.







namco

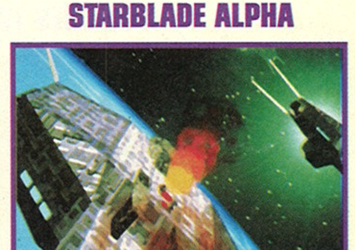


Pocas novedades se daban cita en el pequeño, pero acogedor *stand* de **Namco.** Los clásicos RIDGE RACER, TEKKEN, CYBERSLED y STARBLADE ALPHA compartían protagonismo con AIR COMBAT, versión ***PlayStation*** de la recreativa AIR GUNNER, que incluirá 17 misiones y una docena de aviones para elegir.

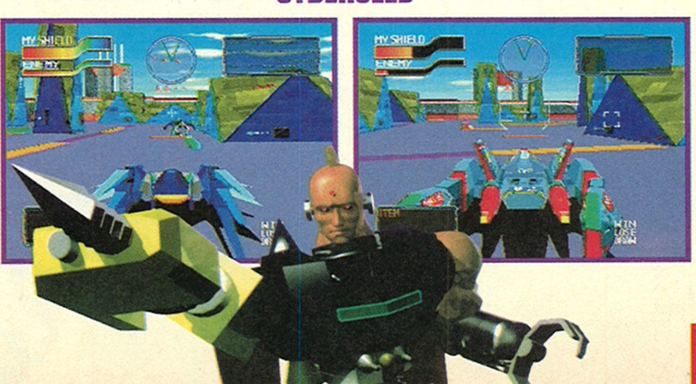
AIR COMBAT




STARBLADE ALPHA



CYBERSLED





JAGUAR



Además de la presentación oficial del dispositivo CD para Jaguar, tuvimos la oportunidad de experimentar con las gafas de realidad virtual de Atari Jaguar

IRON SOLDIER

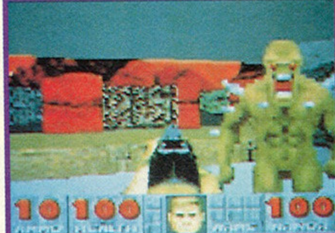
En el concurrido pabellón de ***Atari Jaguar*** se dieron cita los nuevos periféricos de la máquina (CD-ROM y casco virtual), y un gran número de juegos entre los que brillaban con luz propia POWER DRIVE RALLY, PRIMAL RAGE, BURN OUT, CANNON FODDER, CREATURE SHOCK y el genial e inimitable RAYMAN de **Ubi.**

MORTAL KOMBAT 3



DOOM (SNES)





WILLIAMS



MORTAL KOMBAT 3



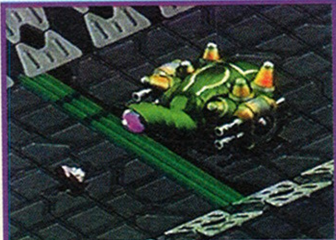
Dos eran los juegos que **Williams** presentaba en pimicia en el E3: MORTAL KOMBAT 3 para ***PlayStation, Super Nintendo*** y ***Mega Drive,*** y la esperada versión de DOOM para ***SNES.*** MORTAL KOMBAT 3 se encontraba en un proceso avanzado de creación, pero no tendremos oportunidad de disfrutar con él hasta el próximo 13 de Octubre, fecha en la que debutará junto a las versiones ***Game Boy*** y ***Game Gear.*** La versión DOOM para ***SNES*** contará con 16 megas, chip *FX2* y 22 fases con todos los ingredientes de la versión original para ***PC.***



La compañía californiana sorprendió al gran público con las versiones de PGA TOUR GOLF'96 y FIFA SOCCER'96 para ***PlayStation*** y ***Saturn.*** Los proyectos más atractivos de cara al invierno pasan por los circuitos de las máquinas de 32 bits: ROAD RASH, SHOCKWAVE 1 Y 2, SHREDFEST y el genial *shoot'em up* de **Sammy,** VIEWPOINT, que sólo estaba al 20% de su realización. **EA Sports** presentó FOES OF ALI, TRIPLE PLAY BASEBALL y COLLEGE OF FOOTBALL USA para ***Mega Drive*** y NHL'96 para la consola ***3DO.***

FIFA SOCCER'96

VIEWPOINT



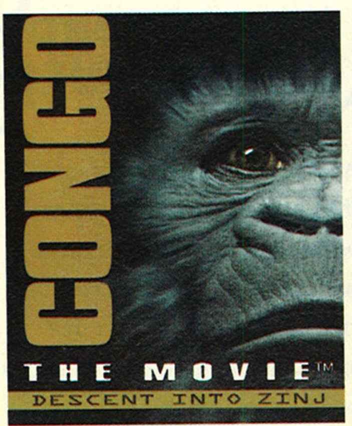
PSYCHIC DETECTIVE es una aventura en Full Motion Video, que combina la comedia y el thriller, y que verá la luz para 3DO y PlayStation. Las secuencias parecen sacadas de la más salvaje de nuestras pesadillas.

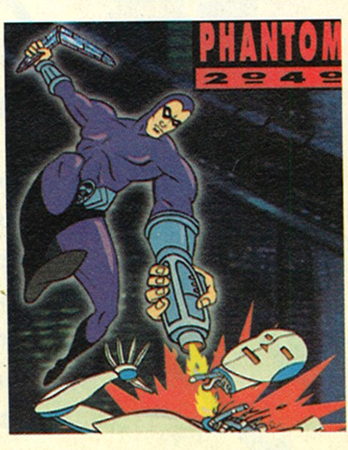


Viacom Newmedia comenzó su andadura en el sector de los videojuegos con las diferentes versiones de BEAVIS & BUTT-HEAD. Como novedades importantes en el E3, podemos destacar ZOOP, un puzzle disponible para casi todos los formatos, y la última gran novedad cinematográfica de **Paramount:** CONGO, DESCENSO A ZINJ para ***SNES*** y ***Mega Drive.*** Por último, PHANTOM 2040, un plataformas basado en una serie de televisión disponible en ***Super Nintendo, Mega Drive*** y ***Game Gear.***









SI TE LOS PIERDES...



TÚ PUEDES SALVAR LA TIERRA

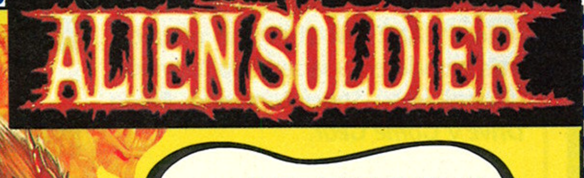
La lucha milenaria entre el bien y el mal cobra vida en manos del príncipe Ali en una interminable batalla con seres alucinantes donde tendrás que recuperar el brazalete de plata que devolverá la paz a la Tierra. ***TEXTOS EN CASTELLANO***

Soleil

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

TE HA LLEGADO LA HORA DE JUGAR MÁS DE 100 HORAS

No pares, en esta aventura de interminable acción, habla en castellano con los animales y descubre la llave misteriosa en el final de un juego repleto de gráficos geniales, puzzles y adivinanzas.





EL FUTURO ESTÁ EN JUEGO

En un impresionante ambiente futurista cargado con enormes sprites de todos los personajes y multitud de planos de scroll, un original androide tendrá que superar a infinidad de monstruos con la ayuda de seis potentes armas que podrás cambiar en cada apasionante etapa.



MÁS QUE AFICIÓN, UNA PASIÓN

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

El único juego de fútbol que te ofrece más de 40 opciones, más de 340 equipos nacionales e internacionales, uno o dos jugadores, la liga, el mundial, equipos de 6 u 11 jugadores, penaltis, repetición de la jugada, 8 formaciones, 3 velocidades, 3 ángulos de vista control del tiempo, terreno y más, mucho más.



DESERT DEMOLITION

TODAVÍA HAY QUIEN PARA COMER, MATA

En las kilométricas autopistas del desierto Wile E. Coyote y Road Runner se disputan la preciada comida rápida, acelerando a través de ingeniosos obstáculos y trampas, ¡no te descuides o te comerán vivo!



Con **Sega Saturn** se puede aplicar la popular máxima de *lenta, pero segura.* Efectivamente, la nueva consola de la compañía japonesa sigue poco a poco demostrando lo que es capaz de conseguir con su frenética incursión por el mundo de los videojuegos. Si CLOCK WORK KNIGHT nos permitió descubrir sus excelentes capacidades plataformeras, **ASTAL** desborda todas las expectativas que los más firmes incondicionales esperaban de los 32 bits de **Sega**.

El espectro gráfico que **ASTAL** es capaz de generar a través de la **Saturn** hace que lo consideremos como uno de sus tres mejores lanzamientos, junto con PANZER DRAGOON y DAYTONA. A pesar de que el género al que pertenece, las plataformas, no suele ser dado a demasiadas elucubraciones sensoriales, **ASTAL** es probablemente el título más bonito de la historia de las producciones de la factoría nipona.

ASTAL

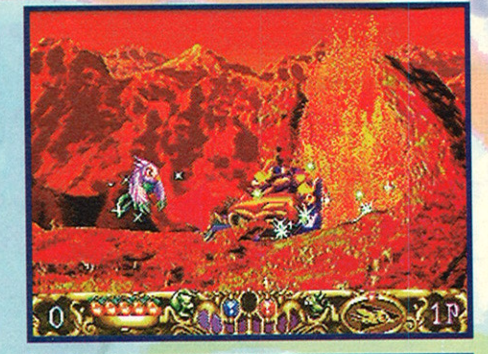
El programa bebe de una fuente principal. **ASTAL** sacia su sed con el sugerente manantial colorista que proporciona el *anime* japonés. Todas las animaciones, el diseño de los personajes y el ambiente en general parecen extraídos de uno de los numerosos cómics, que tantos adeptos han ido ganando a lo largo del tiempo. Así pues, bajo un argumento de héroes, villanos y luchas desiguales conduciremos a nuestro héroe a través de cinco fases repletas de recursos técnicos. El detalle de originalidad de este juego lo pro-

El diseño de los personajes, los ambientes generales y todas las animaciones de ASTAL parecen extraídos de un clásico cómic japonés.

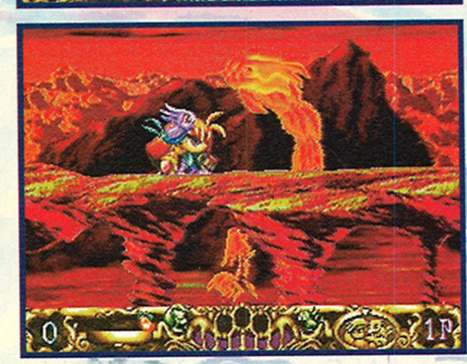
El héroe del juego deberá atravesar cinco difíciles fases.



















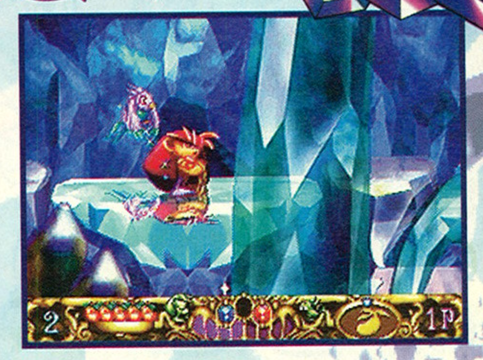


La paleta cromática está aprovechada desde la intro hasta el final de este lanzamiento.











ASTAL es todo un prodigio técnico de Sega.



porciona un pájaro que acompaña al protagonista. Jugando a dobles será este ave el que controlará el segundo jugador. Nunca en un juego de este género hemos visto un colorido con una paleta de colores tan increíblemente aprovechada desde la intro hasta el final del juego. Pero cuando **ASTAL** nos muestra todo su potencial es cuando llegamos a los inevitables guardianes de fase. Toda una demostración de *zoom in, zoom out,* rotaciones, *scaling,* deformaciones y demás efectos harán que sea complicado abstraerse del espectáculo y centrarse en derrotar al sujeto ma-



La nueva consola de la compañía japonesa parece dispuesta a batir récords con este juego.

La simpatía de todos los personajes es una de las notas fundamentales de ASTAL.

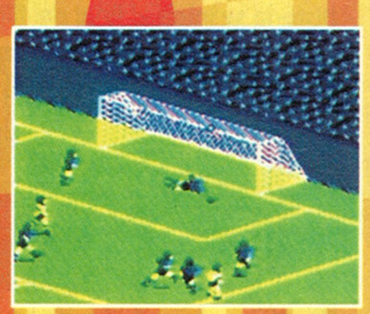
Este CD es toda una demostración de zoom in, zoom out, scaling y deformaciones espectaculares.

ligno de turno. Mención especial merece el aspecto melódico. La excelente música de presentación, tan perfecta como pegadiza, da paso a toda una galería de músicas de alta alcurnia que pondrán el lacito rosa y la caja de bombones al mayor regalo audiovisual, que jamás podríamos haber imaginado.

Con **ASTAL** llegamos a la conclusión de que, hasta ahora, lo mejor de ***Saturn*** no son las conversiones de recreativa. PANZER DRAGOON y **ASTAL** son lanzamientos hechos exclusivamente para ***Saturn*** y ese dato se aprecia de uns manera nítida. Resulta patente que las conversiones para esta consola no llegan ni a la suela de los zapatos a los títulos originales. Quizá la clave radica en que la programación del juego se realiza en un equipo de desarrollo de ***Saturn***, y no en un *Model 1* o *Model 2*, que implicará siempre pérdidas a la hora de ser trasladado a un soporte inferior. Bienvenido **ASTAL**, te esperamos con los brazos abiertos.

THE PUNISHER y THE SCOPE

EL JUEGO DE EA SPORTS™ MÁS VENDIDO EN 16 BITS AHORA PARA TU CONSOLA GAMEBOY™





FIFA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

La versión más realista y completa del deporte más popular del mundo está ahora a tu disposición para tu consola Game Boy.

- Alineaciones de equipo y características de cada jugador perfectamente simuladas para 48 equipos internacionales.
- Altera las condiciones del campo e influye en el movimiento del balón con la opción meteorológica
- Textos de pantalla en castellano
- Perspectiva única del campo idéntica a la de la versión en 16 bits
- Contraseña al final de cada partido para retomar el juego donde lo dejaste, y cuando quieras
- Diversas modalidades de juego, tales como: Liga, torneo amistoso, competición eliminatoria, y la opción del Mundial.
- **Cartucho de 4 Megas, compatible con Super Game Boy.**

Un juego divertido, lleno de diversión asegurada, donde tú controlas toda la acción, dentro y fuera del campo.

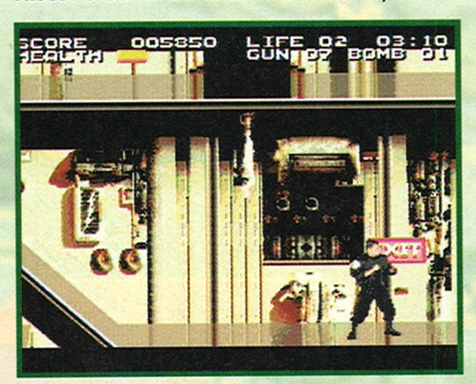
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.



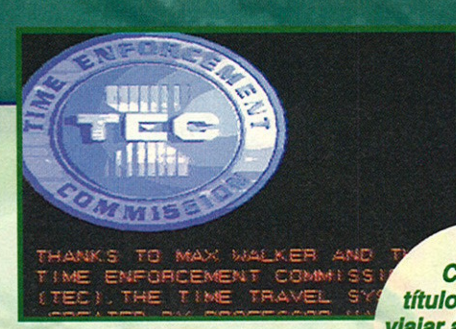


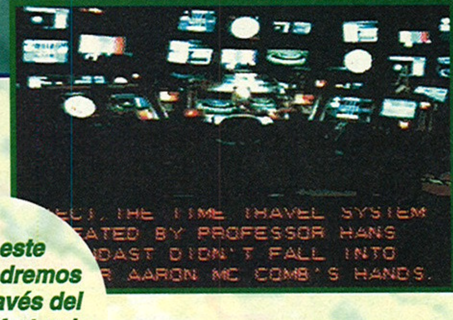


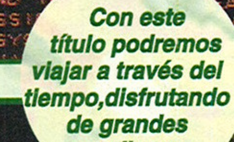
Van Damme, después de haber encarnado a un mito del videjuego como Guile en el filme *Street Fighter: la última batalla*, pasa a ser el protagonista del último lanzamiento de la compañía **JVC**, que alcanzó su mayor éxito en los 16 bits de **Nintendo** gracias a la saga STARS WARS. En esta ocasión, también el argumento de este juego está basado en el penúltimo estreno hasta la fecha del popular actor belga. Su nombre **TIME COP**. La historia se inicia al final del filme, cuando un nuevo sistema de vigilancia temporal ha sido instalado para evitar que se produzcan cambios en el tiempo. Sin embargo, Walker ha descubierto unas siglas extrañas (HKC) dentro del sistema. Estas letras responden al nombre de Hans Kleindast, el creador del método para viajar a través del tiempo. Antes de que Walker pueda deducir algo se ve arrastrado por unos guardianes ante la presencia de Hans, que le informa de que es el último humano con permiso para trasladarse en



TIME COP



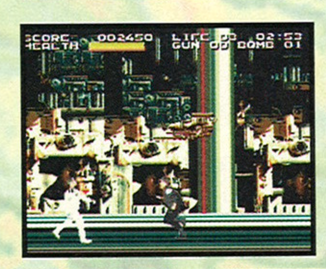
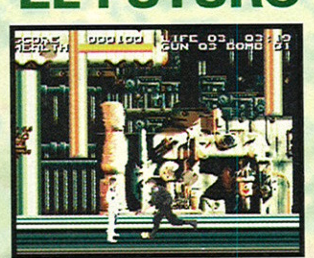
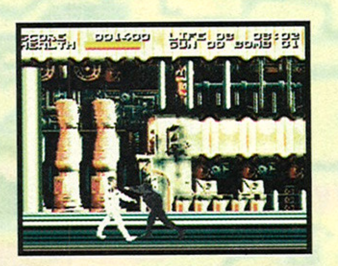




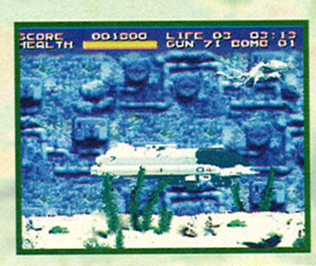


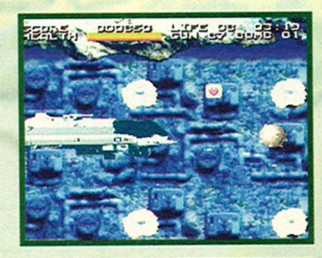


EL FUTURO

EL PACIFICO

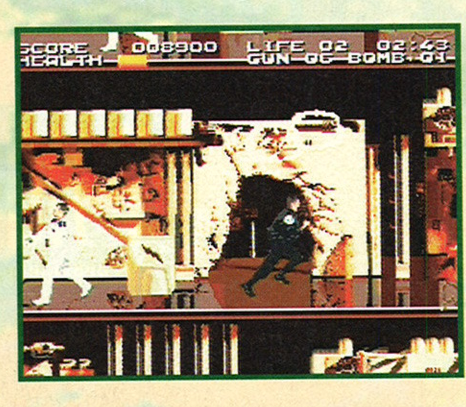




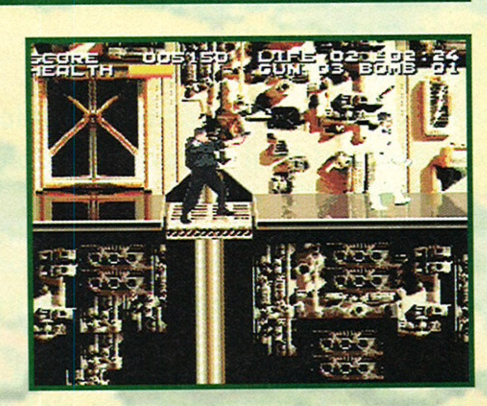
LOS ANGELES



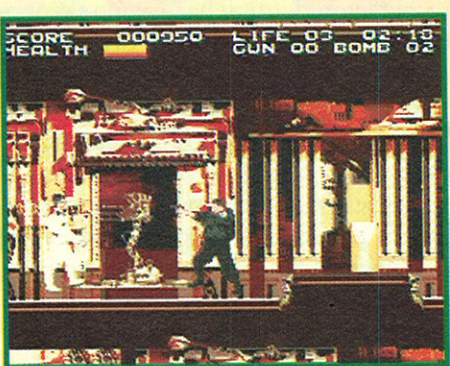






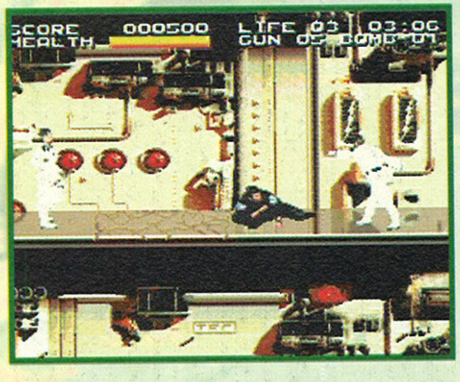






el tiempo. El reto está servido, y sólo el más audaz e intrépido sobrevivirá. **Cryo**, padres de juegos como DUNE, ha sido el grupo responsable de la programación de **TIME COP**. Para la creación de este cartucho han utilizado técnicas de digitalización similares a las de MORTAL KOMBAT, obteniendo un resultado brillante en todas las animaciones y en el aspecto general de los escenarios. **TIME COP** pertenece a una última generación de juegos que, ya sea por su mecánica o por la digitalización de algunos de sus personajes, están invadiendo el mercado actual como JUDGE DREDD o STARGATE. Estos títulos han recibido críticas dispares de las diferentes publicaciones del sector, tanto a nivel nacional como extranjero. Por ahora, dejemos que sean los usuarios los que decidan si este tipo de juegos les gustan o no. Ya efectuaremos un análisis exhaustivo de este lanzamiento en posteriores reviews.

R. DREAMER



Este título está basado en las peripecias del popular Jean Claude Van Damme, protagonista de la película del mismo nombre.













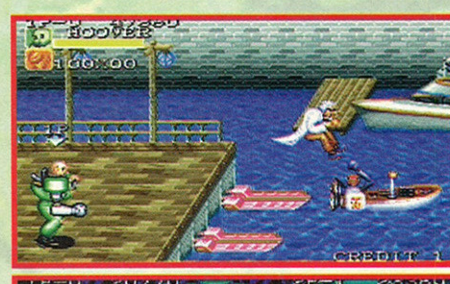




CAPTAIN COMMANDO

Desde los tiempos del primer DOUBLE DRAGON han sido muchos los títulos que han seguido el camino abierto por este genial *beat'em up* en el mundo de los videojuegos. Un buen número de compañías se apuntaron al género y **Capcom** consiguió un éxito sonado con la saga FINAL FIGHT, uno de los títulos insignia dentro del género. Ahora, la compañía japonesa lanza al mercado **CAPTAIN COMMANDO**, un excelente juego para ***Super Nintendo*** con el que los aficionados a este género ya pudieron disfrutar hace algún tiempo en las salas recreativas. La historia comienza cuando el mundo es invadido por una banda de mafiosos, que emplea a un grupo de expertos luchadores de todo tipo y condición para mantener a la población bajo su poder. Cuando todo parece perdido cuatro personajes unen sus fuerzas para derrocar a los tiranos, empleando sus mejores armas, los puños y las piernas. Un largo camino les espera hasta llegar a la guarida final. Vosotros seréis los encargados de escoger a los responsables de llevar a cabo esta misión, dirigiendo sus pasos a través de los innumerables peligros que acechan. Hay cuatro personajes distintos: una momia con cuchillos de largo alcance, un soldado de fuerza descomunal, un ninja de rapidez endiablada y un bebé que pilota un potente robot.

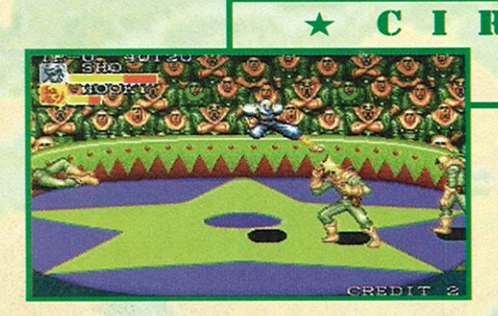
Unos cuidados escenarios, que podréis destrozar a patadas rompiendo los cristales o barriles que contienen items, sirven de marco para este trepidante arcade. Movimientos suaves, golpes contun-













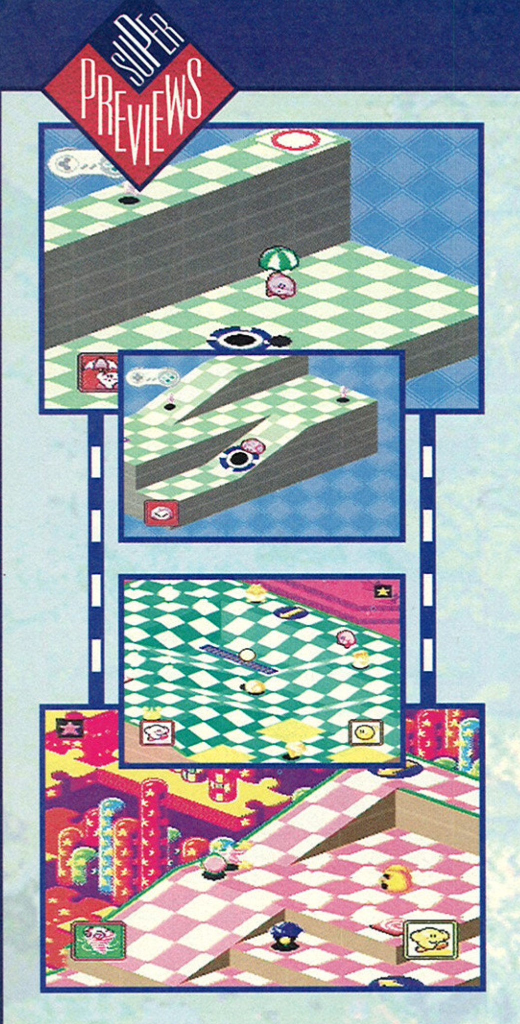






dentes y *sprites* de buen tamaño son algunos de los elementos que abanderan este título. Además, recoge unas melodías de excelente factura que os acompañarán a lo largo del juego. **CAPTAIN COMMANDO**, aunque no tenga en sus manos todas las cartas para ser una superestrella, dispone de las bazas justas para divertir a los usuarios de ***Super Nintendo*** la próxima temporada.

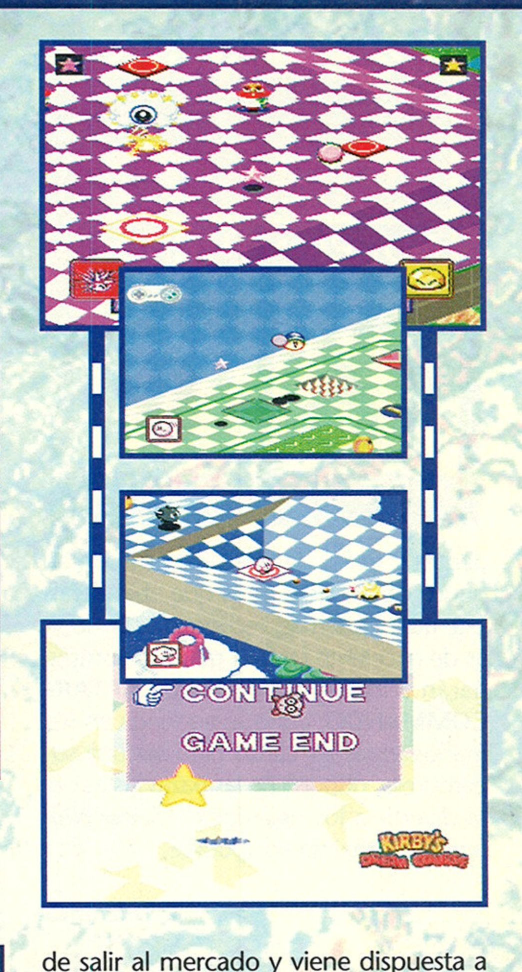
R. DREAMER



Este cartucho es el segundo protagonizado por Kirby en Super Nintendo junto a Kirby's Avalanche



El protagonista se transforma en una bola de golf, que deberemos introducir en los distintos hoyos del campo.



KIRBY'S DREAM COURSE

El nombre de Kirby va indiscutiblemente asociado a la compañía japonesa **Nintendo**, sobre todo para los usuarios de las consolas ***NES*** y ***Game Boy*** que son los que han podido disfrutar con la mayor parte de sus juegos.
Su primera aparición en el mercado fue en el sistema portátil de **Nintendo** con un arcade de plataformas excepcional llamado KIRBY'S DREAM LAND, y que supuso el primer éxito rotundo de esta original mascota. El lanzamiento de la segunda parte de este título está a punto de salir al mercado y viene dispuesta a superar en todos los aspectos a su antecesora, ya que utiliza las grandes ventajas del *Super Game Boy*. En lo referente a los ocho bits nos encontramos con un único cartucho, KIRBY'S ADVENTURE LAND, cuyo esquema era muy similar al observado en KIRBY'S DREAM LAND, aunque con pequeñas variaciones en el argumento. Este simpático personaje también se ha aventurado fuera del género de las plataformas con dos sensacionales juegos. El primero, KIRBY'S PINBALL LAND, era un divertidísimo pinball para ***Game Boy***. Mientras tanto, el segundo lanzamiento recibía el nombre de KIRBY´S AVALANCHE y estaba basado en

MUNDOS



DEMO PLAY



Resulta recomendable para los novatos en el mundo del golf. Esta opción os servirá para aprender la mecánica del juego, desde los hoyos más sencillos hasta los que requieren utilizar ciertas habilidades para no perder vidas y así poder continuar adelante.

PUNTUACION



KIRBY'S DREAM COURSE

SUPER NINTENDO

NINTENDO-HAL

8 MEGAS

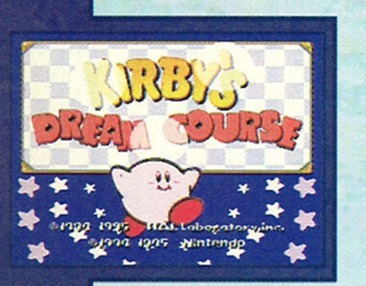
JAPON

golpes

DOS JUGADORES

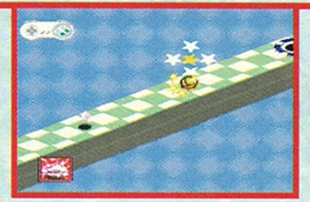
Como en cualquier lanzamiento donde nos encontremos con esta apasionante modalidad, todos somos conscientes de que competir contra otro ser humano resulta mucho más divertido que hacerlo contra la propia máquina. En este modo de juego hallaréis nuevos escenarios que convertirá las tardes de verano junto a Kirby's Dream Course en auténticas batallas campales. Hay muchas maneras de resultar vencedor frente a vuestro adversario.

el célebre SUPER PUYO PUYO de **Compile**. Este último título fue la segunda incursión de este personaje en *Super Nintendo,* tras la aparición hace ocho meses en Japón de este **KIRBY'S DREAM COURSE**.



Aunque a simple vista pueda parecer un juego más, **KIRBY'S DREAM COURSE** es entretenido, genial y algunas veces desesperante. En esta ocasión, los programadores han creado un minigolf al estilo de ZANY GOLF, un juego que tan sólo vio la luz para *Amiga, Atari ST* y *Mega Drive.* Vuestro objetivo consistirá en golpear a Kirby, que se ha convertido en una pelota de golf, de forma precisa para introducirlo en el hoyo correspondiente. Tras limpiar una serie de circuitos, accederéis al siguiente mundo donde se incrementará el nivel de dificultad. Otra posibilidad es disputar un torneo con uno de vuestros

HABILIDADES

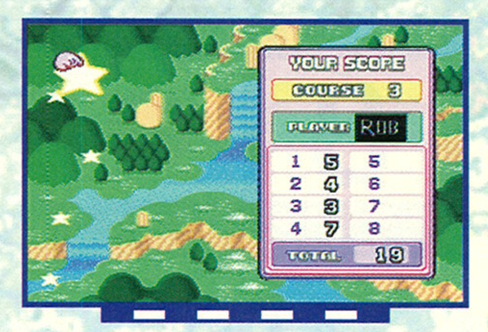




Al llegar a los mundos más avanzados encontraréis la existencia de algunos hoyos bastante complicados. Será entonces cuando tendréis que echar mano de las habilidades que posee Kirby. Así podréis comprobar cómo se transforma en una piedra, un puercoespín, cómo utiliza un paraguas o cómo se transforma en un gran tornado.



La capacidad de transformación de Kirby resulta impresionante como podréis comprobar durante el juego.



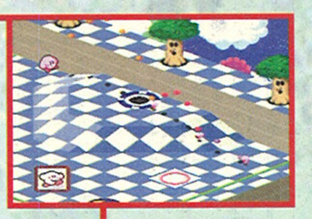


amigos, intentando conseguir la mayor puntuación posible. Aunque para empezar lo mejor será acudir a Demo-play, donde se os explica de forma sencilla la mecánica del juego y el uso de las habilidades que Kirby irá encontrando a lo largo del desarrollo. A medida que os desplacéis por los diferentes circuitos de cada mundo, podréis conseguir que Kirby vuele, se convierta en una piedra, o que despliegue un paraguas como paracaídas. El esperado cartucho de Nintendo y Hal **ya está aquí**.

R. DREAMER





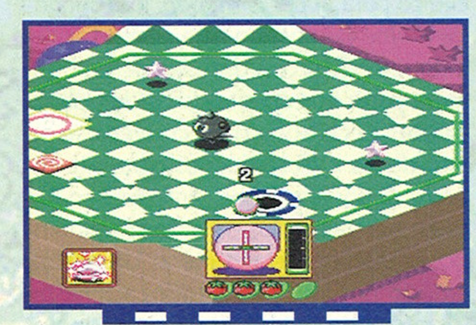


COMPETICION

En el modo normal de juego tendréis que terminar los hoyos con el menor número de golpes posible. Debéis tener en cuenta que si os pasáis de la raya iréis perdiendo puntos de energía hasta acabar con una de vuestras vidas. Además al golpear a los distintos objetos de cada mundo obtendréis ventajas indispensables.



Este juego os ofrece la posibilidad de demostrar vuestra destreza con Kirby a través de un genial mini golf de fantasía.

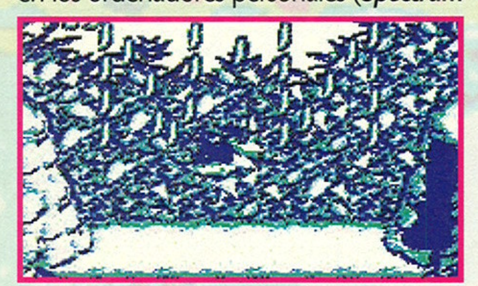




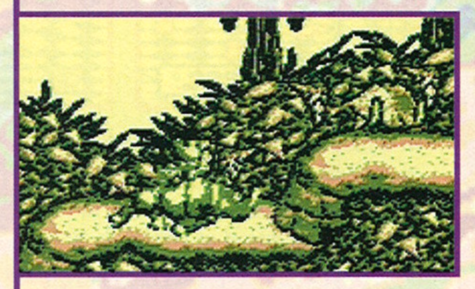


DONKEY KONG LAND

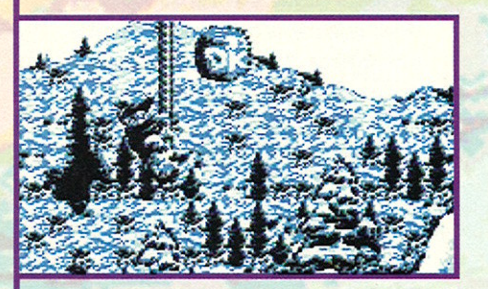
La versión más anhelada constituye ya toda una realidad. Mientras se ultima la segunda entrega de este clásico para *Super Nintendo*, los usuarios de *Game Boy* tienen que conformarse, entre comillas, con disfrutar de una primera parte que cuenta con todos los alicientes necesarios para convertirse en uno de los mejores juegos para este soporte. Si por algo se ha caracterizado **Rare** en sus trece años de historia (contando su magistral etapa como **Ultimate**), ha sido por imprimir a todos sus lanzamientos una calidad excepcional. Antes en los ordenadores personales (*Spectrum* y *Commodore 64* principalmente), y ahora en las consolas de más éxito del mercado. **Rare** siempre se ha empeñado en demostrar que el nivel de los juegos lanzados puede ser superior al que nos tienen acostumbrados otras productoras. Esta compañía, cuyos comienzos se sitúan en la pequeña localidad inglesa de Ashby, nos hace creer con sus títulos que los límites de cada máquina están mucho más allá de lo imaginable. Si ellos no

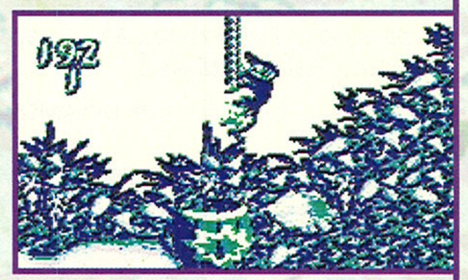


NIVEL 1





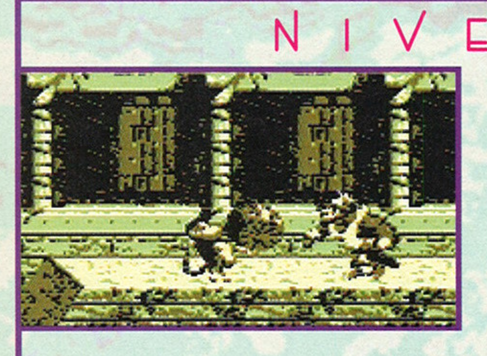


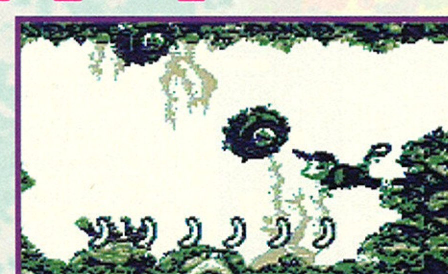


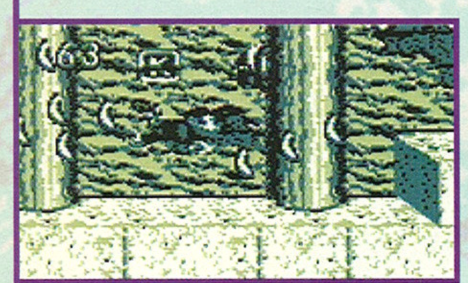
EL PRIMER CONTACTO CON ESTE DONKEY KONG LAND DEJARA ASOMBRADO AL JUGADOR, YA QUE LA SIMILITUD ENTRE ESTA VERSION Y LA ENTREGA, QUE MESES ATRAS DISFRUTARON LOS USUARIOS DE SUPER NINTENDO, ES CIERTAMENTE ASOMBROSA.

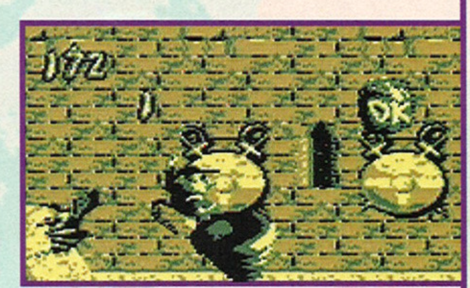


NIVEL 2



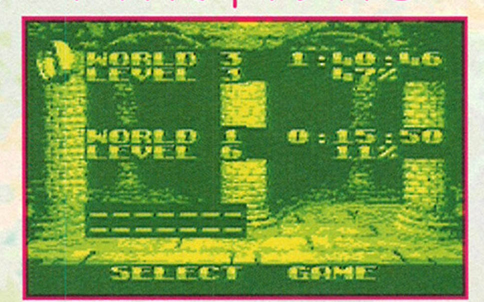






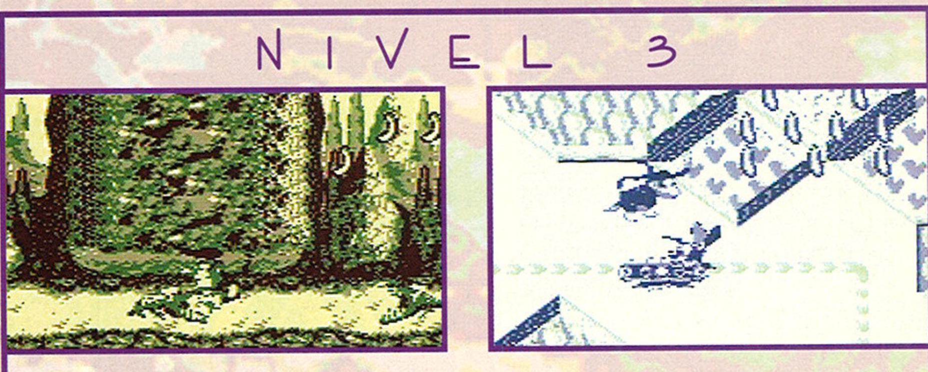
ENCONTRAR LAS LETRAS DE LA PALABRA KONG (QUE NOS PERMITEN GRABAR LA PARTIDA) SE TORNARA CADA VEZ MAS DIFICIL, A MEDIDA QUE VAYAMOS SUPERANDO NIVELES. HALLAREMOS ESTAS SIGLAS, A MENUDO, EN ESCONDIDISIMAS HABITACIONES SECRETAS.

PARTIDAS

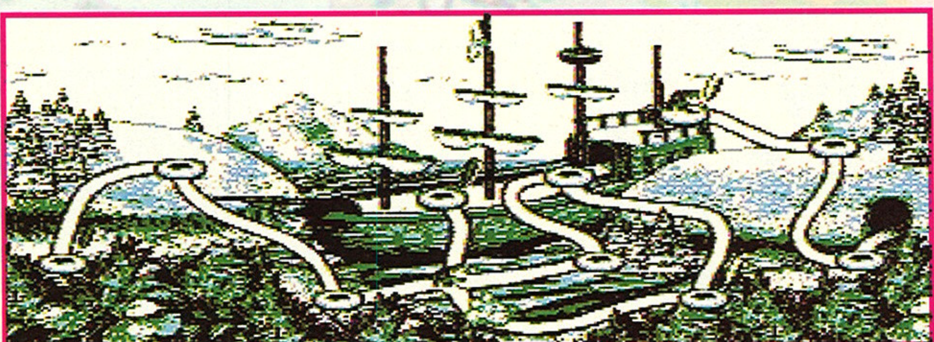




NIVEL 3



PESE A QUE EL MAPEADO DE LOS DISTINTOS NIVELES HA SIDO MODIFICADO, EL SISTEMA DE JUEGO SIGUE SIENDO EL MISMO, AL IGUAL QUE CADA UNO DE LOS GRAFICOS QUE PODEMOS VER EN EL JUEGO.

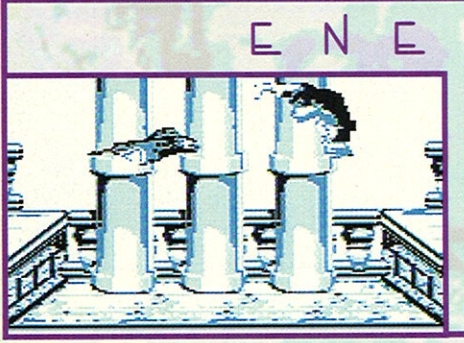


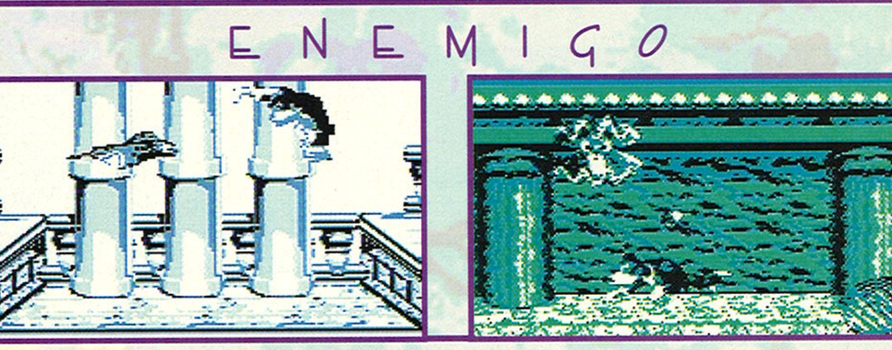
BONUS

MARCO DE PANTALLA

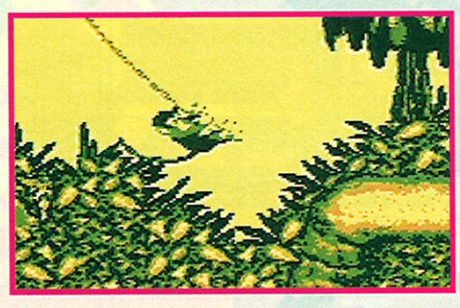


ENEMIGO





pensasen de esta manera, futuras maravillas como este **DONKEY KONG LAND** jamás podrían ver la luz en consolas tan limitadas como la portátil de **Nintendo**. De lo contrario, cómo es posible que los treinta y dos megas de la versión para ***Super Nintendo*** se hayan comprimido en los escasos cuatro megas de esta adaptación. Además, cómo es posible que las animaciones sean casi idénticas, los escenarios tremendamente parecidos y los mapeados casi interminables. Cómo se explica que el *scroll* de pantalla sea tremendamente suave o que las músicas reflejen fielmente las partituras de la versión original. Esto, por supuesto, solo nos lo pueden explicar los componentes de la compañía encargada de llevar a cabo esta adaptación. En la review del próximo mes, que probablemente se hará sobre la versión definitiva, podremos contaros cada uno de los secretos que este magnífico título esconde.



Con las lianas se ha conseguido uno de los mejores efectos del juego.



De cualquier forma, ya os avisamos que este lanzamiento será capaz de desbancar de los primeros puestos a cualquier mito que se le ponga por delante, por mucho que su nombre empiece por m. Dentro de un mes en estas mismas páginas y en tan sólo cuatro megas. Verlo para creerlo.

J.C. MAYERICK



EQUIPOS

Con 52 selecciones mundiales, hay lugar para las más conocidas y, por supuesto, para muchas otras exóticas.



PENALTI

Aunque meter un penalti parezca una cosa sencilla, en FEVER PITCH comprobaremos que no lo es tanto.



FICHAJES





Una gran victoria o la suma de unos cuantos triunfos nos permitirán mejorar nuestro equipo con nuevos fichajes como porteros, defensas y delanteros con estrella.



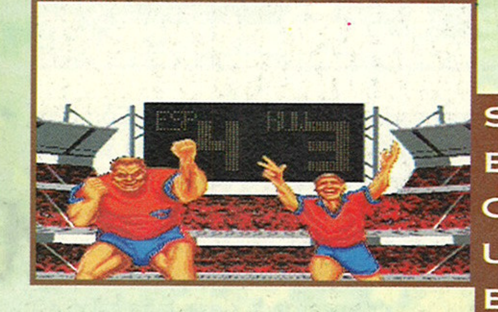
FEVER PITCH







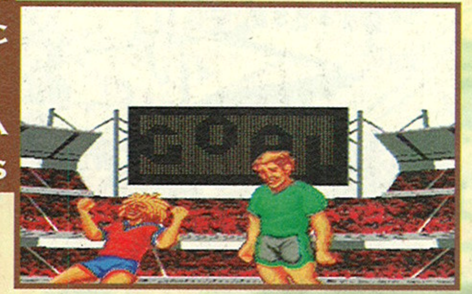
SECUENCIAS





Las secuencias en FEVER PITCH son la cara y la cruz siempre presentes en este deporte. La celebración de los goles y otras incidencias del juego serán resaltadas por el zoom de las cámaras. Estas imágenes pueden desactivarse desde el propio menú al comenzar la partida.

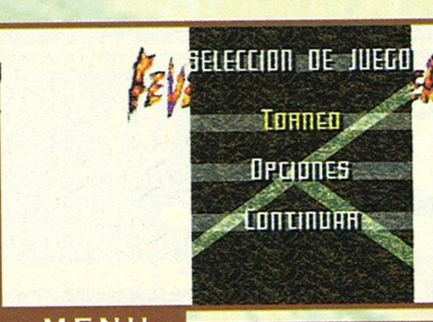




La popular *futbolmanía,* que según los especialistas se ha apoderado de todos los españolitos durante este año, parece también haber causado mella en la lista lanzamientos para ***SNES*** y ***Mega Drive***. Aprovechando este buen momento del llamado deporte rey, la compañía norteamericana **U.S. Gold** salta al terreno de juego con **FEVER PITCH**, un peculiar arcade futbolístico con bastantes ingredientes como para provocar un infarto. Por definirlo de algún modo, este programa de 16 megas mezcla de una forma poderosa las virtudes que hicieron triunfar en su día a FIFA SOCCER y a SENSIBLE SOCCER. Del título de **Electronic Arts** toma la claridad de la perspectiva isométrica, el tamaño y la gran animación de los jugadores y toda la espectacularidad de sus acciones. Del otro título, creado por los geniales **Sensible Software**, ha tomado su increíble jugabilidad y su trepidante ritmo. El cóctel es un arcade vibrante y enloquecedor.

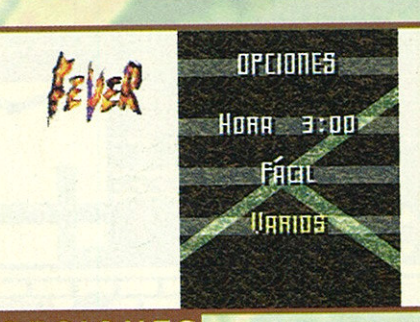
Con esas referencias era muy complicado





MENU

En el menú podremos elegir la modalidad de juego (Torneo o Exhibición), continuar otra partida con passwords, la duración de los partidos, repeticiones, secuencias y dureza del juego.



OPCIONES

La opciones no son uno de los puntos más fuertes de este cartucho. Pocas, casi las justas, pero más que suficientes para un título cuya principal virtud es su elevada jugabilidad.





errar, pero **U.S. Gold** ha querido potenciar el resultado añadiendo algunos elementos como la posibilidad de fichar jugadores, tras obtener algunas victorias, o la inclusión de superpoderes en las estrellas de los equipos. Otro aspecto novedoso es la estructura del torneo con 52 equipos nacionales compitiendo a lo largo de los diferentes continentes con las selecciones locales. Cada una de estas zonas geográficas cuenta con varios terrenos de juego diferentes, que van desde el veloz campo mojado al sorprendente *patatal* de imprevisible bote. **FEVER PITCH** aboga por la acción trepidante y espectacular, con ataques casi constantes en ambas áreas y, sobre todo, por el juego viril. Aunque incluye una opción para eliminar la violencia, las faltas y las entradas son moneda de cambio habitual y todo un arte en el caso de nuestros contrarios en niveles avanzados.

En próximos números tendréis una cumplida review de este divertidísimo programa de **U.S. Gold** basado en el balompié. Hasta enconces, "buenas noches y saludos cordiales".

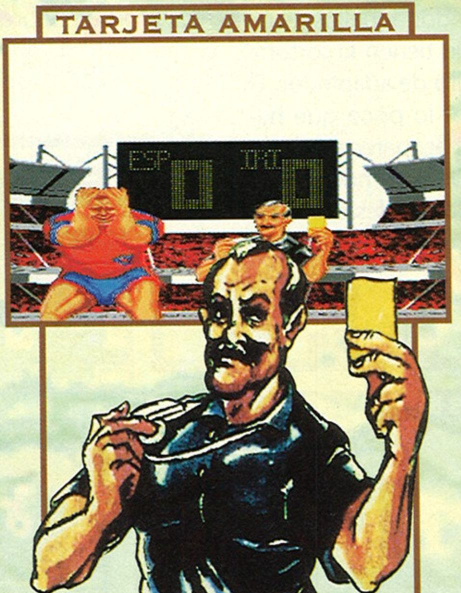
DE LUCAR

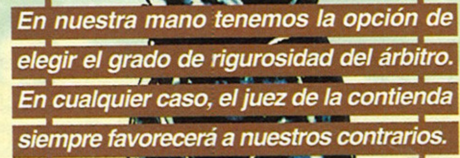






TARJETA AMARILLA





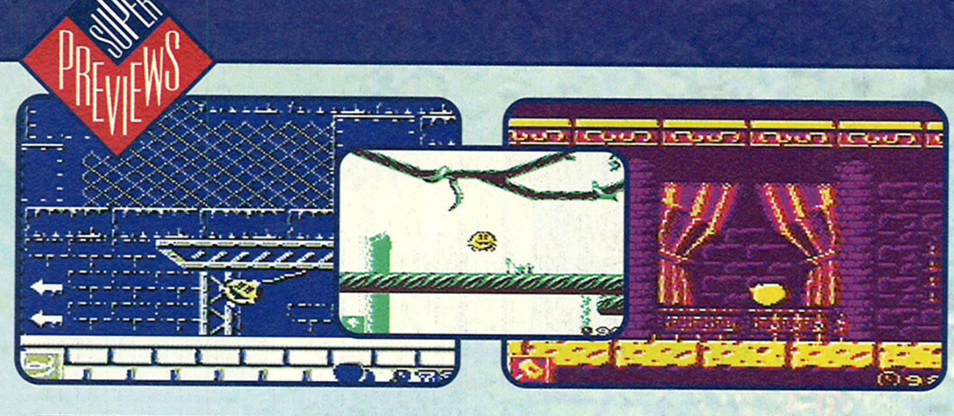
En nuestra mano tenemos la opción de elegir el grado de rigurosidad del árbitro. En cualquier caso, el juez de la contienda siempre favorecerá a nuestros contrarios.



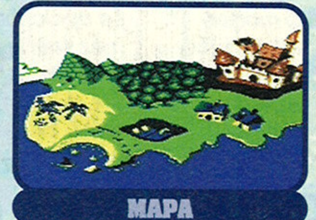









GUN MONSTER


MAPA

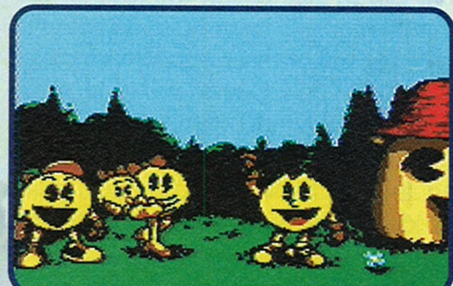

MARCO DE PANTALLA

GAME BOY

NINTENDO

2 MEGAS

JAPON

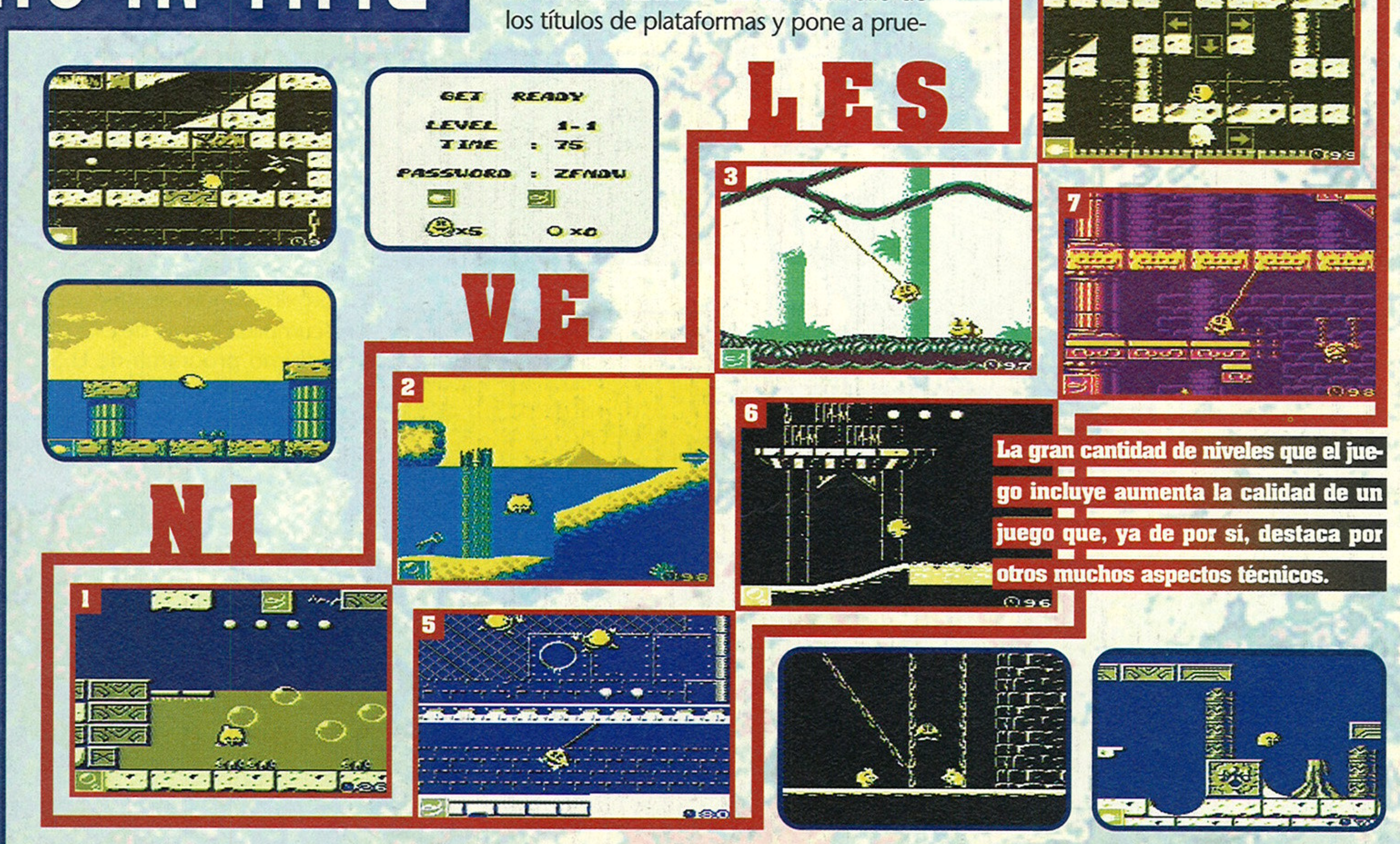




PAC IN TIME

Resulta increíble que en apenas dos megas este cartucho haya podido reunir los 70 niveles con los que contaba la versión para ***Super Nintendo.*** Sin embargo, ésta no es la única característica reseñable en esta adaptación. El uso del *Super Game Boy* para dotar a este lanzamiento de un magnífico colorido atraerá, sin duda, a todos aquellos usuarios de ***Game Boy*** que tienen la fortuna de poseer esta maravilla de adaptador. El sistema de juego, por lo poco que hemos podido comprobar, parece mantenerse fiel al original. De este modo, **PAC IN TIME** mezcla el clásico desarrollo de los títulos de plataformas y pone a prueba nuestro ingenio con sencillos pero, a la vez, complicados problemas. Lo único que no parece haberse respetado en el juego es el mapeado, que no guarda ninguna similitud con el título original. Esperemos que esta medida sirva para que el juego aumente en jugabilidad. Aún deberemos esperar un tiempo para testear la versión definitiva, aunque seguramente nada podremos objetar a los magníficos programadores de **Namco.**

J.C. MAYERICK



La gran cantidad de niveles que el juego incluye aumenta la calidad de un juego que, ya de por sí, destaca por otros muchos aspectos técnicos.



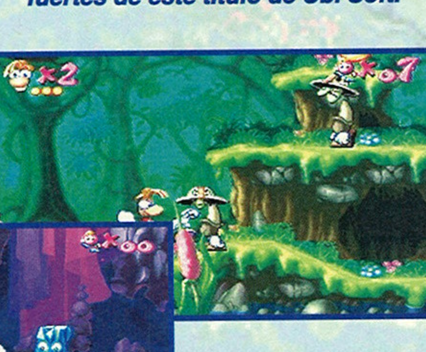
RAY MAN

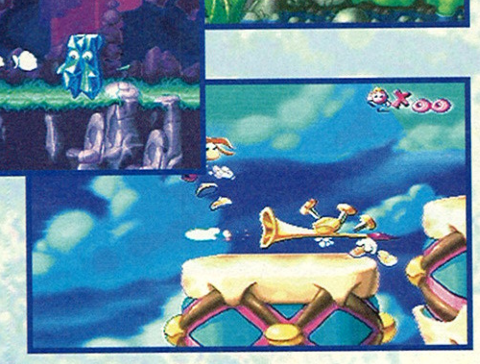
El sistema de juego por excelencia, las plataformas, entra de lleno en el mundo de la ***Jaguar*** con un título que, mucho nos tememos, hará correr ríos y ríos de tinta. El juego en cuestión, desarrollado por la compañía francesa **Ubi Soft**, explota convenientemente las posibilidades que la ***Jaguar*** brinda para la realización de títulos 2D (de la que se dice que es una de las mejores plataformas existentes para



Las animaciones de los personajes son, sin duda, uno de los puntos fuertes de este título de Ubi Soft.













Los gráficos aprovechan al máximo la paleta de color de la Atari Jaguar, conformando los escenarios más preciosistas que se pueden ver hoy en día en un juego de plataformas.

SAVE POINTS



JAULAS







este tipo de lanzamientos). Así, se imprime al juego de un colorido y unas animaciones que difícilmente se puede encontrar en una máquina de 16 bits. La ***Atari Jaguar***, con sus 64 bits de potencia (bonita cifra que tampoco debe llevar a engaño), es capaz de recrear impresionantes efectos gráficos como los utilizados con los *sprites* de cada uno de los personajes. Al contrario de lo ocurrido en la mayoría de títulos, éste hace uso de un gran número de *sprites* en un mismo protagonista para conseguir un dinamismo y una agilidad en los movimientos original y sorprendente. El aspecto gráfico, por otro lado, es otro de los alicientes de este título ya que con su colorido y simpatía invita a ser jugado con plenas garantiás de encontrar en él la diversión buscada. En poco tiempo podremos conocer más sobre este título. Por el momento, nos conformamos con mantener la esperanza de que el resultado final sea tan bueno como lo que hemos podido comprobar en esta versión *beta*. La ***Jaguar*** comienza a ver la luz en España.

J.C. MAYERICK

ALIEN SOLDIER

¿GAVILAN O PALOMA?

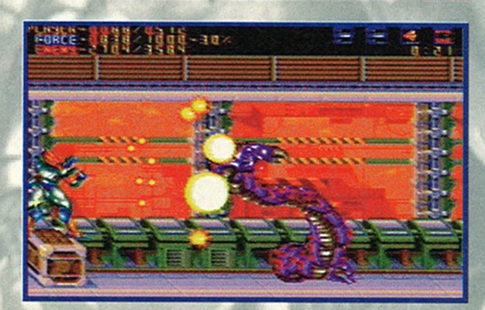
Han pasado dos años desde que Treasure nos sorprendiera con GUNSTAR HEROES. Ahora, justo cuando las nuevas consolas vienen dispuestas a demostrarnos sus excelencias, esta compañía vuelve a superar su propio listón creando uno de los cartuchos más espectaculares hasta la fecha para Mega Drive.

Dos años atrás, el ejército de la cinta azul fue expulsado de la Galaxia Beta por una patrulla suicida de guerreros, también conocida como Gunstar Heroes. Ha pasado mucho tiempo y estas fuerzas se han reorganizado, aunque ahora tienen un nuevo objetivo: la Constelación Plumífera. Este sistema parece un blanco mucho mas fácil para sus malvados propósitos de conquista, pero por segunda vez un pequeño y fatal detalle se les ha pasado por alto. Efectivamente, en la tercera luna del planeta Mowglius habita una legendaria raza de Pollos Guerreros, capaces de terminar con el más sofisticado de los ejércitos. Ha llegado la hora de Alien Soldier.









ALIEN SOLDIER es la cuarta producción de **Treasure** para la consola ***Mega Drive***, después de debutar en 1993 con GUNSTAR HEROES. Este equipo pegó un bajón importante con McDONALD'S TREASURE LAND para volver al ataque poco después con uno de los bombazos del 94, DYNAMITE HEADDY. Pero la historia de este grupo no se limita exclusivamente a estos cuatro juegos, puesto que estos programadores formaban parte del equipo estable de **Konami** y han participado en las siguientes producciones: NEMESIS (***Arcade***), CASTLEVANIA (***NES*** y ***SNES***), AXELAY (***SNES***), PROBOTECTOR/SUPER CONTRA (***NES*** y ***SNES***), ROCKET KNIGHT AVENTURES (***Mega***







FASE-1



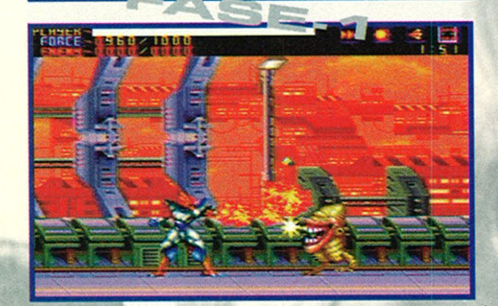
FASE-2







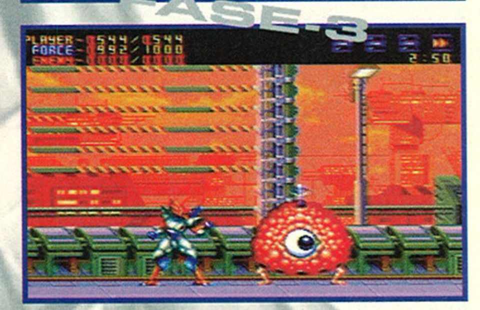
FASE-1



FASE-2



FASE-3



Drive) y TINY TOONS (***Mega Drive***). Con semejante currículum no es de extrañar que éste sea uno de los grupos más experimentados hoy en día, porque tiene un absoluto dominio técnico del entorno informático. Sin la intención clara de continuar la saga iniciada con GUNSTAR HEROES, **Treasure** rescata algunos de los personajes que más nos desesperaron en dicho juego. Así, tendremos la oportunidad de enfrentarnos de nuevo con adversarios de la talla de Seven Force, un robot con la habilidad de transformarse en siete formas distintas, que esta vez guarda nuevas sorpresas bajo la manga. Lo mas curioso es que para esta importante ocasión se han conservado incluso las melodías que acompañaban a estos enemigos en la primera producción de **Treasure**. El desarrollo del juego dista mucho de ser original, puesto que se trata de una mezcla entre GUNSTAR HE-







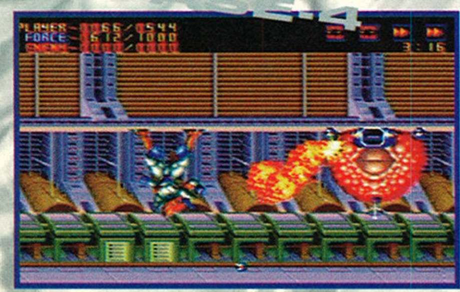




FASE-6



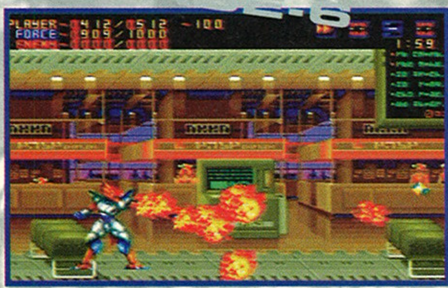
FASE-4



FASE-5



FASE-6



FASE-7



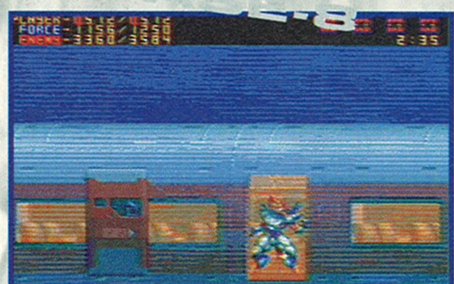
FASE-9







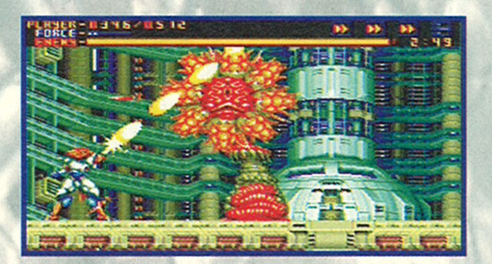






ROES y PROBOTECTOR, aunque con un tamaño de *sprites* muy superior a éstos y una velocidad más propia de una recreativa. Este título sigue la mecánica de cualquier *shoot'em up*, completando las fases a base de eliminar a todo bicho viviente y acabando con el jefe final de turno. Ahora bien, que nadie se deje amedrentar por estos gigantescos villanos ya que todos tienen su patrón de ataque, y por tanto existe un modo de acabar con ellos. Estos individuos constituyen el mayor aliciente de este cartucho, y suman un total de veintiséis distintos, a cual mas espectacular. Al igual que en todos los





demás lanzamientos de **Treasure**, el humor forma parte básica del espectaculo visual. Así, apreciaremos a nuestro personaje, con apariencia de ave, y a rivales que bailan o practican tablas de gimnasia, pasando por ositos que pilotan lanchas fueraborda. Todo forma parte de una caricatura más propia de un manga que de un videojuego.

Otro elemento que nos llama poderosamente la atención es el sistema de disparo de nuestro personaje, que nos permite controlar las seis armas disponibles de tres maneras distintas. Siguiendo la línea de innovación continua que acom-

FASE-10

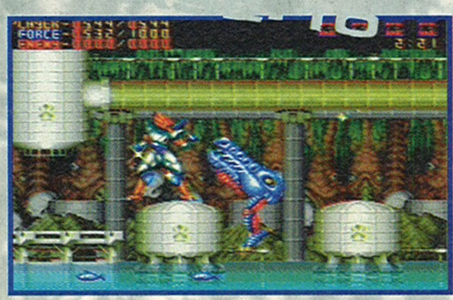


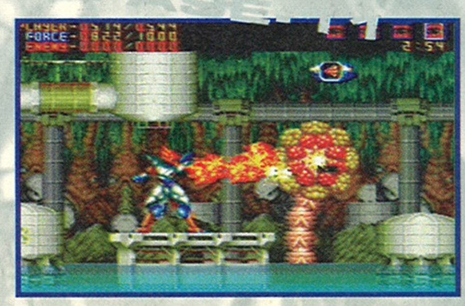


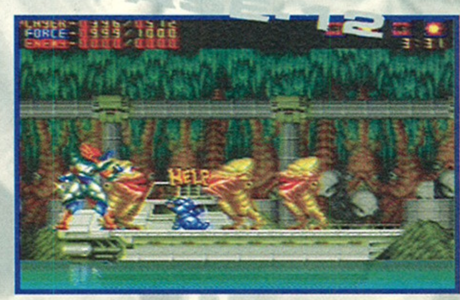


























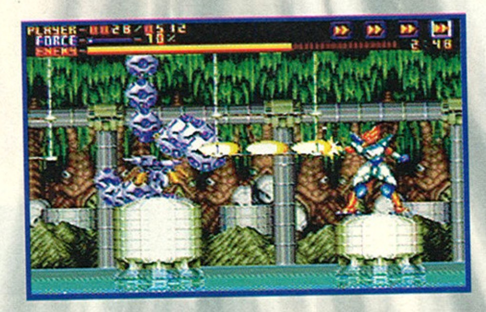


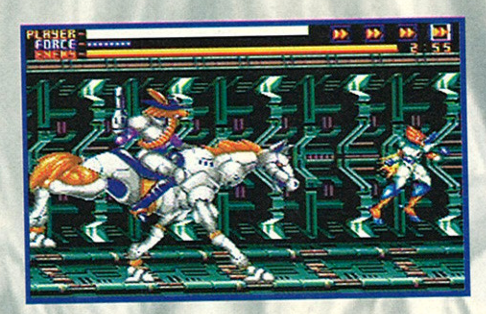
Los enemigos finales del juego constituyen uno de los grandes alicientes.

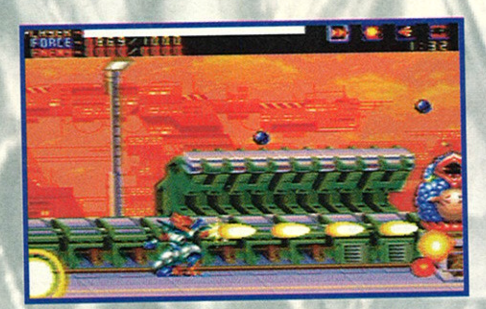


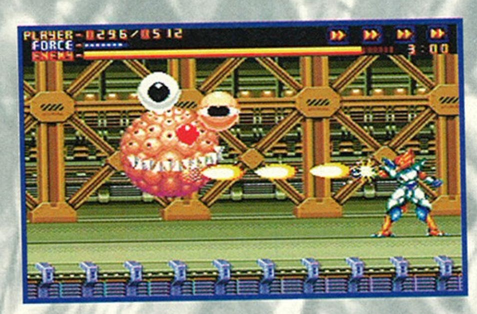










paña a las producciones de esta compañía, este cartucho permite que redefinamos el marcador de juego, pudiendo contemplar nuestra puntuación, la energía del enemigo en números, y así hasta veintinueve modalidades distintas. Este lanzamiento posee el sistema de estadísticas más completo que jamás hemos visto en un arcade. Los marcadores nos informarán en cada momento del porcentaje de energía, y al terminar cada partida sabremos el tiempo exacto que hemos perdido en terminar con el jefe, en atravesar la fase, los continues usados, y el tiempo total de juego. ¿Qué más se puede pedir?

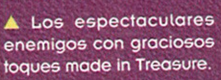
Debido a la increíble velocidad con que transcurre el desarrollo, también tenemos la opción de reducir la rapidez, lo que facilitará considerablemente nuestra labor a la hora de esquivar los ataques enemigos. **ALIEN SOLDIER** es otra obra maestra de **Treasure** que pondrá a prueba nuestros reflejos, estrategia y paciencia. Constituye un excelente aperitivo a la espera de la llegada de LIGHT CRUSADERS, la última y más espectacular producción de este equipo japonés.

THE PUNISHER



SEGA
TREASURE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 26
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 96





▲ El extraordinario colorido y detalle de los decorados.

▲ Los espectaculares enemigos con graciosos toques made in Treasure.

MUSICA 93

▲ Escuchar sus melodías con unos auriculares es una gran experiencia.

▲ El juego incluye melodías de GUNSTAR HEROES remezcladas.

SONIDO FX 94



▲ Explosiva combinacion de sonidos digitalizados y generados por la consola.

▲ Abundancia de voces masculinas, femeninas y mutantes.

JUGABILIDAD 92



▲ Por muy difíciles que parezcan, todos los enemigos finales se pueden derrotar con paciencia.

▲ La curva ascendente de dificultad es ajustada.

GLOBAL 93

La compañía Treasure vuelve a tirar la casa por la ventana con esta pseudocontinuacion del popular GUNSTAR HEROES. Este lanzamiento rebosa perfeccion tecnica y jugabilidad por sus cuatro costados. Estamos ante otro gran juego en el historial de uno de los mejores equipos de programacion de la actualidad. Todo un éxito para Mega Drive.

CONCURSO NACIONA



BASES

Podrán participar todas las personas que rellenen el cupón de participación (se admiten fotocopias) adjunto en las revistas Hobby Consolas o Super Juegos del mes de Junio de 1995 y lo entreguen en las tiendas participantes entre los días 26 de mayo 24 de junio de 1995.

Sólo se admitirá un cupón por persona. Todos aquellos que entreguen dos cupones con un mismo nombre serán automáticamente descalificados.

Se concursará con el juego Virtura Racing Deluxe para Mega Drive 32 X, en el modo Virtura Racing, coche Formula y circuito Big Forest a cinco vueltas en nivel normal.

El encargado de la tienda apuntará el tiempo en el cupón de participacón (se admiten fotocopias).

Los organizadores seleccionarán a los 10 mejores tiempos a nivel nacional que participarán en la Gran final, a desarrollar en Madrid el día 8 de julio de 1995.

Los 10 seleccionados para la gran final serán comunicados por las revistas Hobby Consolas y Super Juegos, y contactados personalmente por los organizadores. El viaje a Madrid para cada uno de los finalistas y un acompañante mayor de edad, correrá a cargo de la organización.

Los dos mejores jugadores de la gran final serán campeón y subcampeón, respectivamente.

El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores.

PREMIOS

CAMPEÓN:
Televisor, Sega Saturn, Mega Drive 32 X, Mega CD, Mega Drive, Game Gear más tres juegos para cada consola.

SUBCAMPEÓN:
Mega Drive 32 X, Mega CD, Mega Drive, Game Gear más tres juegos para cada consola.

DE VIDEOJUEGOS SEGA

Queremos que participes en esta impresionante carrera. Lleva el cupón a cualquiera de estas tiendas (¡Ojo! tienes hasta el 24 de junio) y

¡DEMUÉSTRANOS DE LO QUE ERES CAPAZ!

ALBACETE:
Game Shop: Pérez Galdos, 36.
Bazar Canarias: Mayor, 34
ALICANTE:
Jacinto: Tomás Orduño, 83 (Benidorm).
R.T.V. Mark: Daoiz, 4 (Elche)
Electrodom. Hidalgo: Vicente Blasco Ibañez, 54 (Elche)
ALMERIA:
Bazar Tokio: Obispo Orbera, 15
ASTURIAS:
LP Productions: Fernández Balsera, 31 (Avilés)
Video Plató: Vicente Innerarty, 3 (Gijón)
Game Over: La Vega, 36 (Mieres)
Cambio 100: Comandante Vallespln, 21 (Oviedo)
ÁVILA:
Discos 70: Pza.Sta.Teresa, 1
BADAJOZ
García Hierro: Jalifa, 15.
Componentes. Electr. Naranjo: Menacho, 29
BARCELONA:
New Canadian Store: Rambla Catalunya, 2-4
Stereo Music: Travessera de Gracia, 155
Canadian Mistral: Avda.Mistral, 25-27
BILBAO:
Bilbo Game: General Concha, 7
BURGOS:
Brezmes: Madrid, 6
CACERES:
Arcade Games: Gal. Comercial Antonio Urtado.
Vidpla: Trujillo, 36
CÁDIZ:
Video Club Bat Manx: Urb.Las Mimosas (Algeciras)
Radio Andalucía: San Pablo, 18 (La Línea)
CASTELLÓN:
Telecasa: Enmedio, 90
CIUDAD REAL:
Serrano González: Feria, 4-6
CÓRDOBA:
Ninsegati: Valdés Leal, 1
GERONA:
Canadian Girona: Joan Reglá, 6.
Establiments Albert: Perelada, 13 (Figueres).
GUADALAJARA:
T.I.P.Guadalajara: Enrique Benito Chavarri, 3.
GRAN CANARIA:
Jugueterías Nikki: C.C.La Ballena-C.C.Las Arenas (Las Palmas); Avd. Canarias, 319 (Vecindario).
Maya: Triana, 105 (Las Palmas).
Hobby Juegos: Andrés Majón, 14 (Telde)
HUELVA:
Mateos de Ayamonte: Cervantes, 10 (Ayamonte).
Chain Import: Tendalera, 4.
HUESCA:
Electricidad Carruesco: Valentín Carderera, 1.
Andorra 74: Padre Huesca, 74.
IBIZA:
Procont Ibiza: Aragón, 81.
JAÉN:
Ofimática Jaén: Ortega Nieto, 20.
Bazar Ceuta: Avd.Libertad, 9 (Úbeda).
LEÓN:
Video Gran Express: José Antonio, 8.
Santigosa: Batalla San Quintín, 13 (Ponferrada).
LÉRIDA:
Telesa: Dr.Fleming, 53.
Bazar París: San Antonio, 28.
LOGROÑO:
Santos Ochoa: Drs.Castroviejo, 19.
LUGO:
Radio Record: Progreso, 44.
Electricidad Gervina: Orense, 95.
MADRID:
Megajuegos: Avd.Bucaramanga, 2. Madrid Rock: Gran Vía, 25.
Comercial Hassan: San Fructuoso, 8 (Alcalá de Henares).
MÁLAGA:
Canadian Malaga: Almansa, 14.
Video Club Rambo: Avd.Jesús Santos Rein, 49 (Fuengirola).
MALLORCA:
Game Over: Santiago Ramón y Cajal, 7 (Palma).
MENORCA:
Bazar Halley: Miguel de Veri, 16B (Mahón).
MURCIA:
Electricidad Oriental: Ronda Norte, 14.
ORENSE:
Supergames: Rua Paseo, 24.
PALENCIA:
Cine Foto Fernando: Barrio y Mier, 11.
Video Club Goyo: Onésimo Redondo, 4.
PAMPLONA:
Canadian Pamplona: Monasterio de Urdaz, 36.
PONTEVEDRA:
Info J.C.: Avda.Camelias, 36 (Vigo). Mardi: Peregrina, 38.
Super Games: Venezuela, 15 (Vigo).
Video Club Villagarcla: Pza.Independencia, 2 (Villagarcía).
SAN SEBASTIÁN:
Video Play: Elcano, 4. Video Zumeta: Easo, 37.
SANTANDER:
Carreterla: Calvo Sotelo, 12.
Sport Auto Santander: Floranes 54.
SEGOVIA:
Galerlas Santa Columba: Azoquejo, 7.
SORIA:
Almac.Pablo del Barrio: Alfonso VIII,4-6.
Casa Zapata: El Collado,8.
TARRAGONA:
Bazares Pto.Tarragona: Real, 8
TERUEL:
Comercial Aragón: Avd.Aragón, 6
TENERIFE:
Jugueterlas Nikki: C.C.Alcampo (La Laguna).
Hipertrebol: Ctra.Hoya Fria S/N (Santa Cruz).
Simplex: San José, 22 (Santa Cruz)
Maya: Pza.Candelaria, 31 (Santa Cruz)
TOLEDO:
Morlln: Comercio, 44. Satélite Games: C.C.Buena Vista
VALENCIA:
Canadian Valencia: G.Vla Fndo.El Católico, 2.
Computer Juegos: Avda.Pio XII, 2.
VALLADOLID:
Video Club Luxe: Huelgas, 12.
Video Total: Las Mercedes, 3.
VITORIA:
Sonimagen: Navarro Villoslada, 6.
ZAMORA:
Servicios Informáticos: Aire, 6.
ZARAGOZA:
Sega Center: C.C. Independencia.
Hobby Juegos: Duquesa Villahermosa, 48.

CENTRO MAIL

ALCALA DE HENARES: Mayor, 89;
ALCOBENDAS: La Constitución, 15;
ALICANTE: Padre Mariana, 24;
BADALONA: Soledat, 12;
BARCELONA: Pau Claris, 106; Sant Crist, 51-57;
Av. Diagonal, 280 (C.C. Glories);
BILBAO: Pza. Arrikibar, 4;
BURGOS: Avda. Reyes Católicos, 18;
COSLADA: Honduras, 29;
GRANADA: Martínez Campos, 11;
LA CORUÑA: Donantes de Sangre, 1;
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA: Presidente Alvear, 3;
MADRID: Paseo Sta. Mª de la Cabeza, 1; Montera, 32;
MOSTOLES: Parque Vosa, 24;
MURCIA: González Adalid 14;
PALMA DE MALLORCA: Pedro Dezcallar y Net, 14;
PAMPLONA: Pintor Asarta, 7;
SALAMANCA: Toro, 84;
SANTA CRUZ DE TENERIFE: Sabino Berthelot, 4;
SEVILLA: Avda. Andalucia S/N (C.C.Los Arcos);
TORREJÓN DE ARDOZ: Avda. Constitución, 90;
VALENCIA: Pintor Benedito, 2;
VIGO: Pza.de la Princesa, 3;
ZARAGOZA: Pza. Independencia, 24-26;
Antonio Sangenis, 6

CUPÓN CONCURSO

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... C.P. ....

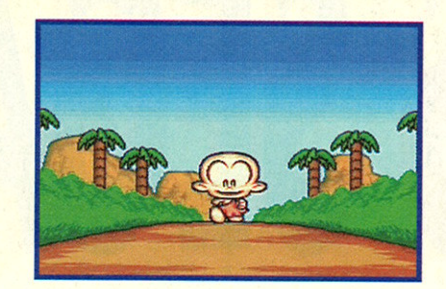
Tel. ....

Nombre y dirección de la tienda ....

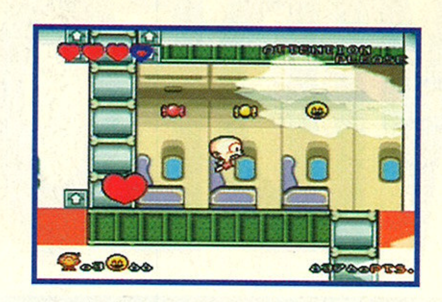
....

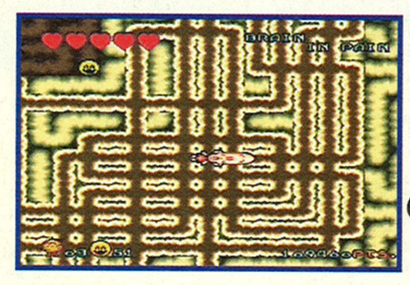
PUNTUACIÓN CONCURSO

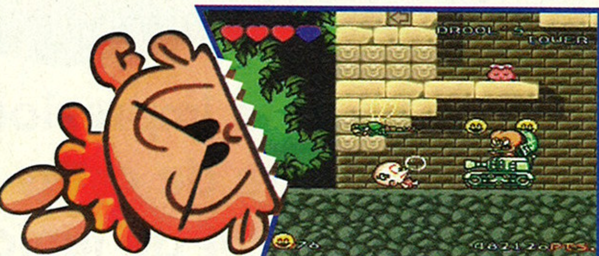
SJ

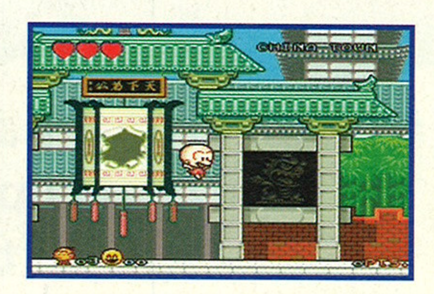


SUPER B.C. KID



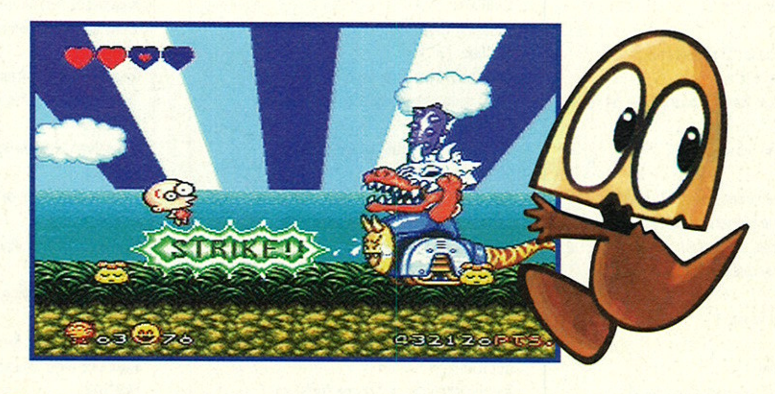




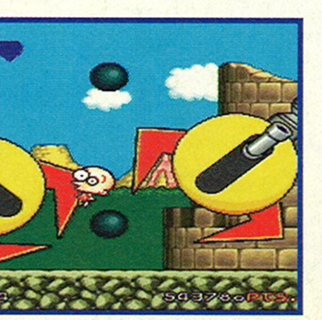


UNA CABEZA FUERA DE SERIE

EL HEROE DE LA PC ENGINE, EL GENIAL PC KID, LLEGA A LA SUPER NINTENDO DE LA MANO DEL GRUPO DE PROGRAMACION QUE LE DIO LA VIDA, RED, CON UNA NUEVA Y TREPIDANTE AVENTURA QUE DARA MUCHO QUE HABLAR.



Desde que **Sega** hiciera temblar el pedestal de Super Mario con la llegada de Sonic, el mítico puercoespín, la gran mayoría de las compañías de videojuegos se han lanzado como locas a la carrera de las mascotas. Cuanto más monas y chinescas mejor. Así, con más vergüenza ajena que otra cosa, hemos podido ver a grandes casas como **Accolade** o **Vic Tokai** produciendo verdaderas basuras, meros vehículos para unos personajes lamentables, desprovistos del más mínimo carisma. Todo valía, desde estorninos mal alimentados corriendo por mundos calcados literalmente de Sonic, gatos monteses cuyo aspecto gráfico nos recordaba a una hiena desnutrida, caimanes en calzoncillos. En fin, lamentable. En esto, y mientras Europa se debatía entre el amor por un koala bombero y un papagayo submarinista, los japoneses disfrutaban como enanos con las aventuras de PC Kid, uno de los personajes más extraños y divertidos que jamás hayan protagonizado un videojuego. Un simpático cavernícola que a golpe de frente se ganó el cariño y la devoción de la mayor parte de los usuarios

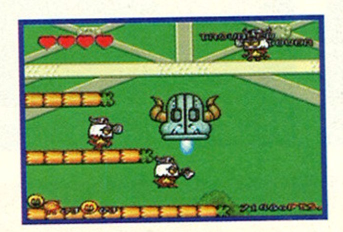






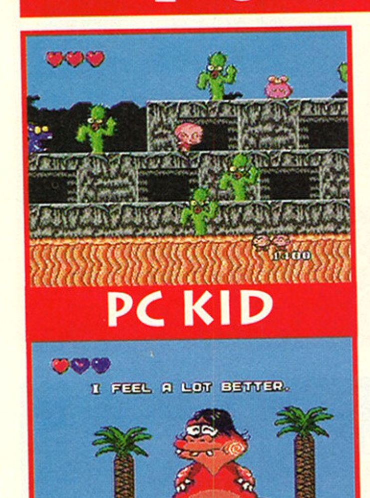








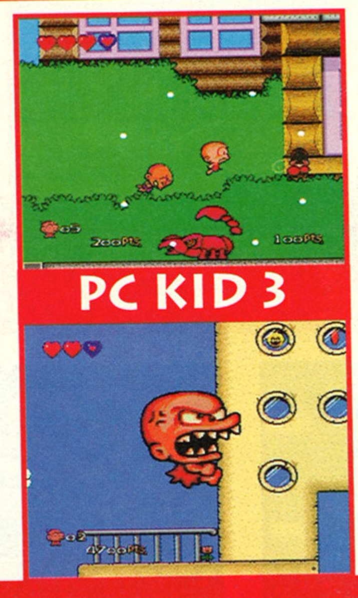
LOS OTROS PC KID



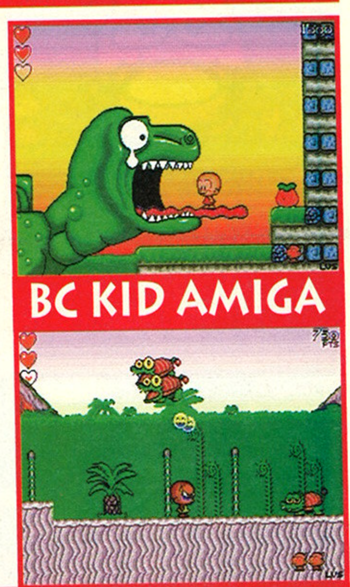
PC KID



PC KID 2



PC KID 3



BC KID AMIGA

ADEMAS DE ESTA VERSION SNES Y SUS TRES APARICIONES EN PC ENGINE, PC KID HA LUCIDO SU PALMITO EN OTROS SISTEMAS, COMO EN COMMODORE AMIGA (ADAPTADO POR FACTOR 5) O EN DOS ENTREGAS PARA GAME BOY, UNA DE ELLAS REVISADA EN ESTE MISMO NUMERO.

nipones de consolas. Por ello, y tras visitar en tres ocasiones la *PC Engine* (la mítica consola que le dio la vida) PC Kid y **Red** (los genios responsables de todas sus aventuras) decidieron dar el gran salto y adaptar sus andanzas para otra gran máquina: la *Super Nintendo*. Como resultado tenemos el mejor juego de plataformas aparecido en este sistema desde el



revolucionario PLOK de **Software Creations**. Una auténtica gozada que, aunque llega con algo de retraso, viene a dar nueva vida a un género cada vez más monótono y aburrido. Por suerte para todos, el único elemento que diferencia a la versión europea de la original japonesa, y al igual que sucediera con la versión *Amiga*, es el cambio de nombre del juego,

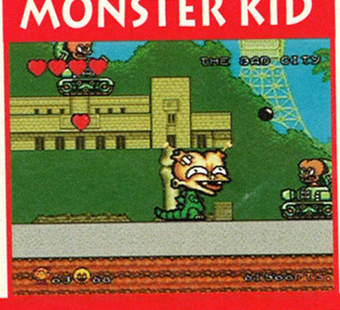
DR. JECKYLL & MR. KID

BUBBA KID

CRAB KID



MONSTER KID

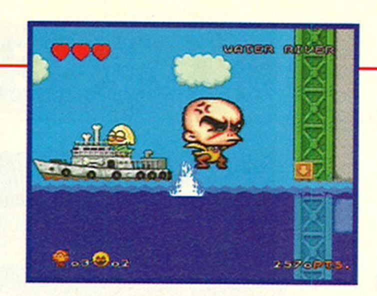
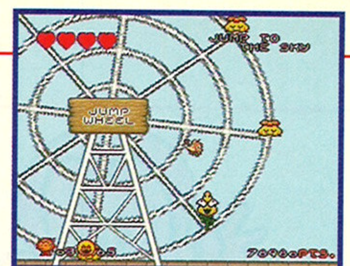


MICRO KID



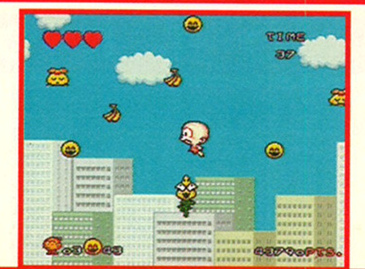
EL ORGANISMO DE PC KID (MAS CONOCIDO AQUI COMO BC KID) ES CAPAZ DE SUFRIR TODO TIPO DE VARIACIONES. ASI, POR EJEMPLO, LA SUCESIVA INGESTION DE CARNE Y DETERMINADOS CARAMELOS LE TRANSFORMARÁN PRIMERO EN UN SER GIGANTE, MAS TARDE EN UN AVESTRUZ DEL TAMAÑO DE UN CAMION DE SEIS EJES, Y POR ULTIMO EN LA CUÑADA DE GODZILLA.



B O N U S



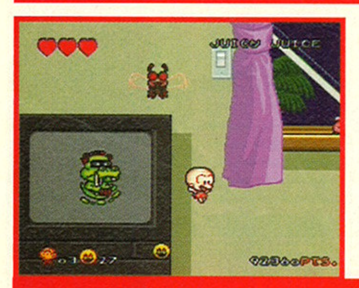


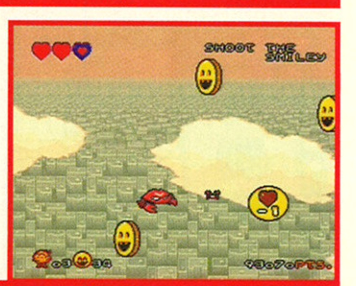

LA LLAVE PARA ACCEDER A LAS FASES DE BONUS DEL JUEGO CONSISTE EN RECOGER UNA DETERMINADA ESPECIE DE PEPINO ASILVESTRADO, QUE NOS LLEVARA VOLANDO A CADA UNA DE ELLAS, A CUAL MAS DESMADRADA Y DIVERTIDA. ESTAS CONSISTEN EN ENCESTAR CAPULLOS, CRUZAR EL ESPACIO TRANSFORMADO EN CANCREJO O HINCHAR DE HELIO A UN ENEMIGO.




que pasa de PC KID a **B.C. KID** Por lo demás, este título es exactamente el mismo, lo que nos permite disfrutar plenamente de los grandes golpes de humor nipón que han hecho famosa a esta saga, y que han sido víctima más de una vez de la insulsa censura norteamericana, como ya sucediera en PC KID 2 para ***PC Engine*** (allí conocido como BONK´S REVENGE y la consola como ***TurboGrafx-16***) en uno de los episodios más lamentables de la historia de los videojuegos. Por suerte, aquí podremos ver a Bonk convertido en multitud de cosas, desde un avestruz gigante soltando huevos del tamaño de un Seat 127 hasta convertirse en la cuñada de Pulgarcito y atravesar a nado las entrañas de un protozoo asilvestrado. Estos extraños poderes son provocados por una serie de caramelos, dispersos por cada una de las enormes fases que componen este cartucho, en el que acompañaremos a nuestro cavernícola favorito en su constantes enfrentamientos con la tribu de los Carahuevo. Para su desgracia PC Kid ha mejorado la resistencia de su frente, con-

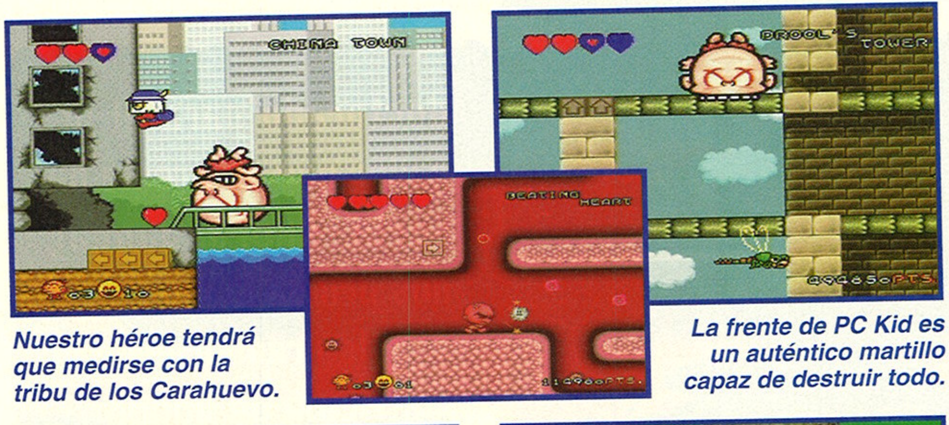
S U P E R C R A B B . C . K I D



AQUI TENEIS UNO DE LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DEL JUEGO. EN LA SEGUNDA FASE, EN EL SALON-COMEDOR JURÁSICO, APAGAD LA LUZ Y ENCENDED DE UN CABEZAZO EL TELEVISOR. LUEGO, SUBID ENCIMA Y APRETANDO PARA ABAJO,LOGRAREIS INTRODUCIROS DENTRO DE LA PANTALLA. PULSAD START Y PODREIS JUGAR AL FANTASTICO SUPER CRAB KID, UN SHOOT´ EM UP DE ALTURA.



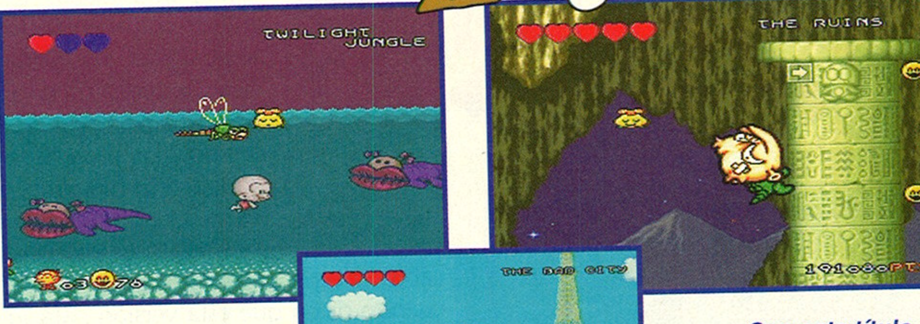


Nuestro héroe tendrá que medirse con la tribu de los Carahuevo.

La frente de PC Kid es un auténtico martillo capaz de destruir todo.

virtiendo su enorme cabeza en un martillo pilón capaz de derruir los muros más sólidos a golpe de ceja. Si **Red** ya era conocida por su pericia a la hora de crear los títulos más alucinantes para la ***PC Engine*** y la ***Duo*** (recordad tan sólo LORDS OF THUNDER o GATE OF THUNDER), a la hora de manejar el superior hardware de la ***Super Nintendo*** no se han quedado precisamente cortos. Gracias a las múltiples rutinas gráficas de los 16 bits de **Nintendo** han añadido zooms, deformaciones gráficas, rotación de *sprites,* y curiosamente sin abandonar en ningún momento los dos planos de *scroll,* que constituyen el verdadero distintivo de la saga PC KID. Este hecho les ha valido numerosas críticas por parte de los críticos de la prensa especializada norteamericana. Que sabrá esta gente, bastante tienen con soportar los juegos de **Jaleco** y **THQ**. PC KID…perdón, **BC KID** es una completa delicia tanto a nivel visual como en el apartado jugable. El regreso a la ***Super Nintendo*** de la plataforma más pura y dura, huérfana de un buen título desde que Mario no ha vuelto a pisar los 16 bits. Si buscas un lanzamiento nuevo, divertido y trepidante, usa la cabeza y no pierdas la oportunidad de añadir a tu colección este fantástico cartucho.

NEMESIS



Este lanzamiento mantiene los dos planos de scroll que han distinguido siempre a esta popular saga.

Con este título el clásico género de las plataformas regresa con fuerza al mundo de la consola Super Nintendo.



VIRGIN / HUDSON
RED
MEGAS ◆ 12
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 90
▲ El gran colorido y la brillantez gráfica inherentes a la saga PC KID para PC Engine también están presentes en esta versión Super Nintendo.

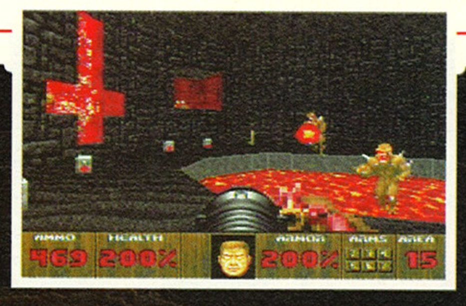
MUSICA 91
▲ Desde el legendario Ganbare Goemon de Konami, no se habían vuelto a oir en SNES unas melodias tan pegadizas como las de este título.

SONIDO FX 82
▲ Sin destacar demasiado, los efectos sonoros son correctos en todo momento y potencian aún más la vena cómica del cartucho.

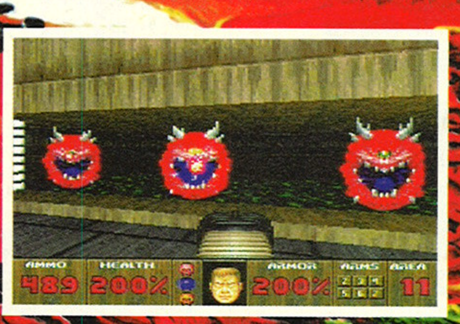
JUGABILIDAD 92
▲ El género de las plataformas en su estado puro. Sencillo de manejar. PC KID es un vicio que te mantendrá pegado a la pantalla durante meses.

GLOBAL 92
La primera incursión de PC KID en la consola Super Nintendo no podría haber resultado mejor. La compañía Red ha producido el mejor arcade de plataformas que hemos visto en el presente año. Su jugabilidad y su extraordinaria calidad técnica convierten a este lanzamiento en un título indispensable para tu colección. No desaproveches la oportunidad.

DOOM ha traspasado las fronteras lúdicas para convertirse en el ejemplo a seguir por todos los programadores y, sobre todo, en el doctorado para el jugador que se precie de serlo. Ahora, Jaguar nos brinda la oportunidad de graduarnos con matrícula de honor.







ESCALERA AL INFIERNO

DOOM

El mítico programa de **Id Software** ha sido la piedra angular sobre la que ha girado el mundo del videojuego durante los últimos tiempos. Tanto es así que, sin caer en exageraciones, podemos hablar de un antes y un después de **DOOM.** Muchos han sido sus imitadores, pero nadie, excepto su continuación, ha sabido recoger con similar genialidad la panorámica subjetiva de la que hace gala este programa. DARK FORCES, HERETIC, DAEDALUS, ALIEN VS. PREDATOR, MARATHON y otros tantos han sido dignos compañeros de viaje pero, al fin y al cabo, sólo son réplicas acertadas de aquella brillante idea original. Su realismo, su violencia a granel, su poderosa ambientación o su calidad técnica son sólo algunos rasgos que definen su liderazgo y carisma. Ahora bien, ¿puede la versión de ***Jaguar*** añadir algo nuevo?

Como bien podéis imaginar, las personas que mejor conocen todos los detalles, posibilidades y virtudes de un título no son otros que los propios programadores. Parece, por lo tanto, justificado que nos hagamos eco de su sabio criterio y creamos sus palabras cuando dicen que esta versión para ***Jaguar*** es la mejor de cuantas existen hasta la fecha. ¿Cuáles son las razones que apoyan esta opinión? Según ellos, además de una cuidada selección de niveles, posee una calidad gráfica excepcional



SIETE ARMAS







Decían nuestras bélicas y perspicaces abuelas que *el que tiene armas, o las ha usado o las usará*. Pues bien, ese refrán constituye toda una máxima en DOOM. Además de nuestras poderosas manos, en esta aventura infernal contaremos con siete tipos de armas que varían en poderío y eficacia. Las más sencillas de hallar y abastecer de balas son la pistola, rifle y ametralladora que, por otra parte, también resultan las menos dañinas para nuestros enemigos. Las pesadas (misiles y cañones de plasma) serán tus más fieles y destructivas compañeras frente a los Baron of Hell. Por último tenemos la sierra, ideal para hacer bricolage al estilo gore.







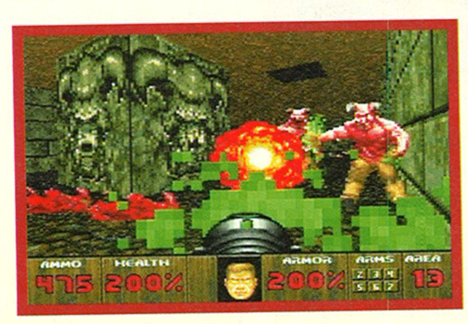


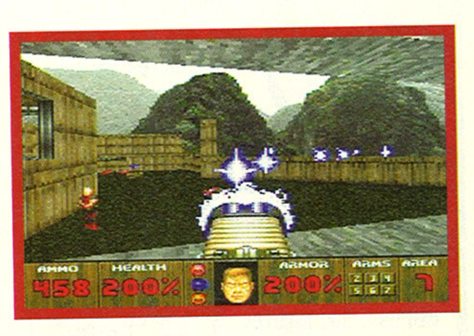
mayor variedad de colores y más *texturas* y luces que en ***PC***. También, han trabajado de un modo más concienzudo el aspecto sonoro para dotar al juego de un realismo casi absoluto. Es cierto. En el apartado gráfico es brillante: *scaling* impecable, *texture mapping* tan impresionante como en ***PC***, movimientos de pantalla veloces y suaves, animación de lujo en todos los enemigos y 24 escenarios rivalizando en belleza y variedad. Dentro de este fastuoso entorno gráfico en 3D, resulta difícil no sentirse afectado. Pero si a la escenificación añadimos un sonido casi palpable, esa sentimiento se convertirá en absoluta implicación. Si tenemos la posibilidad de escucharlo en estéreo, podremos comprobar como el sonido tiene cuerpo, profundidad, y entra de un modo independiente por izquierda o derecha según la procedencia de la acción. Aunque no sea un sonido *Dolby*



A la popular Verbena de la Paloma acuden especímenes de todos los pelajes y extracciones.













Antiguos corredores de Bolsa, este grupo humano invierte sus horas libres en hacerte la vida imposible

ARNIE GUN

Es el jefe del clan. Descendiente de una añeja casta asturiana, lanza con sus manos ingentes cantidades de Vim Clorex-Verde.



BARON OF HELL



Primos del endiablado balón de Nayim, los Cacodemones escupen fuego y flotan en el aire como mariposillas de Abril.

CACODEMON

Corrido en sexto lugar en las Ventas, este Vitorino logró el indulto y fichó por los Hell Bullets por el resto de la eternidad.



DEMON



Este eres tú. Tu ceñido uniforme ha sido ideado por los mismos diseñadores del Juego de la Oca. ¡Suerte, concursante verde!

HEROE

Traducido al cristiano equivale a «indigestión de morcillas picantes». Sus fogosos gases son de los que dejan huella.



IMP



Cansado de servir de hebilla en los cinturones heavys, Lost Soul es ahora cabeza de lista por un partido independiente.

LOST SOUL

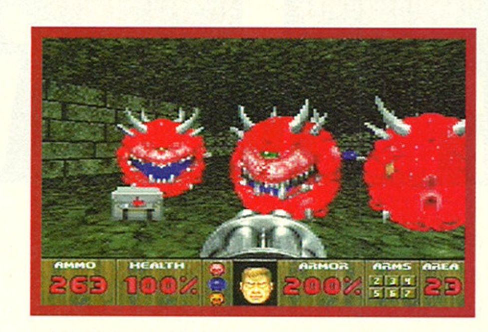
Una auténtica plaga. Con su mala puntería y su escasa resistencia a los disparos, más les valía haberse dedicado a otra cosa.



DOOM ZOMBIE









Esta versión de 32 megas para Jaguar es una suculenta mezcla de los niveles presentes en las dos entregas de PC, y la mejor conversión para consolas.



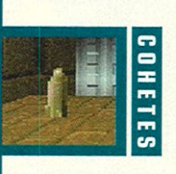
ITEMS



BOTIQUIN



BALAS



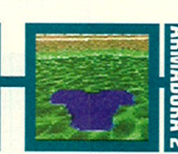
CARTUCHOS

COHETES

INMUNIDAD

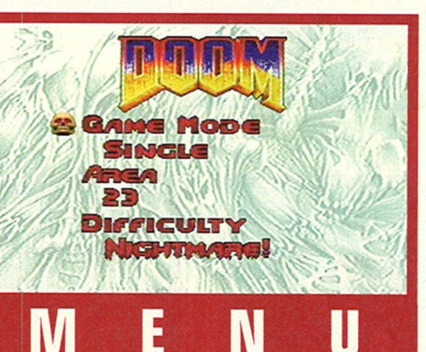


ARMADURA 1



ARMADURA 2

En este simpaticón cuadro podéis observar los diferentes items que hallaréis a lo largo de esta sensacional aventura. A diferencia de otros programas, estos objetos son de una enorme utilidad y, gracias a ellos, tendremos algunas posibilidades más de salir con vida de este infierno. Re-



MENU

Surround, resulta tan convincente que nos meteremos de lleno en la mismísima piel del protagonista. El único defecto que se les puede achacar a los programadores es la arbitraria eliminación de la música durante el juego. Aquellos que nos acostumbramos a su tétrica e insinuante banda sonora, nos tendremos que conformar con oírla entre fases o al principio de cada partida. Hablar de jugabilidad refiriéndonos a **DOOM** es casi como hablar de lo mismo pero, en el caso de la versión para ***Jaguar,*** conviene resaltar que

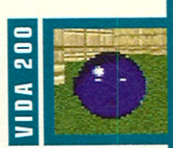






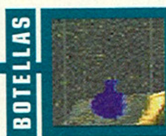






constituyentes, protectores armamentísticos o de orientación, estos items están repartidos de un modo estratégico y, en muchas ocasiones, escondidos tras ocultos resortes. Memorizar su localización y buscar a cada paso son las claves del éxito en la gran mayoría de los casos.

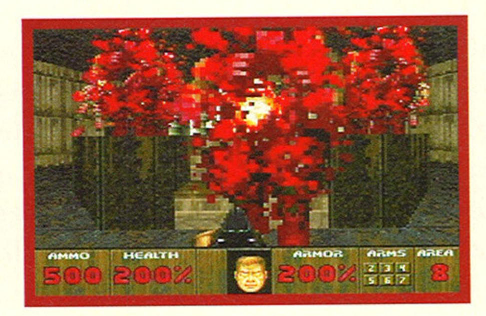








Con tanto Reality Show y programas tan comprometidos con la casquería como «En Buenas Manos», la famosa sanguinolencia de DOOM se ha quedado a la altura del betún.





LLAVES

En el largo y tortuoso camino hacia la salida, deberemos encontrar las dichosas llaves. Escondidas *en el fondo del mar* con verdadero celo, desearéis que los programadores se las hubieran olvidado encima del piano.



los programadores han incluido dos nuevos modos de juego simultáneo: Co-operative y Deathmatch. En la modalidad Co-operative ambos jugadores se enfrentarán, codo con codo, contra todas las bestias del mundo de las sombras. El otro modo, Deathmatch, es bastante menos idílico y consiste en un modo versus entre ambos jugadores, y sin más enemigos. Estas dos opciones de juego necesitan, además de dos consolas y dos televisores, el empleo del *JagLink*, un cable especial diseñado para este menester. Por lo demás, poco que añadir en el apartado de jugabilidad: mecánica sencilla pero que engancha desde el primer momento, manejabilidad excelente (más aún gracias al cómodo diseño del pad de *Jaguar*), 24 extensos y complicados niveles, armas de todos los calibres y cinco grados diferentes de dificultad.

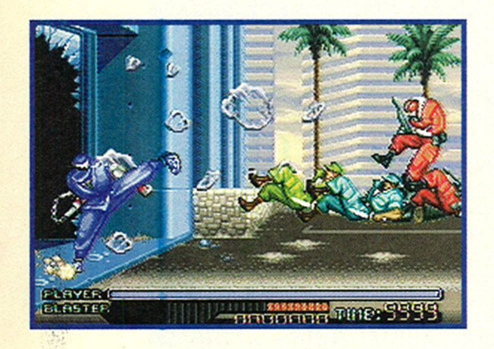
En definitiva, todo un espectáculo de luz y color, de polémica cruenta y casquería fina, que nos encanta y que nadie debería perderse por recatos ajenos. La mejor versión de **DOOM** conocida hasta la fecha ha encontrado asiento en los 64 bits de *Atari*. Además, si encuentras un compañero de fatigas que posea otra alma gemela (es decir, otra *Jaguar*), tus horas como guerrero del mal y de las bestias de las sombras no tendrán fin.

DE LUCAR



THE NINJA WARRIORS





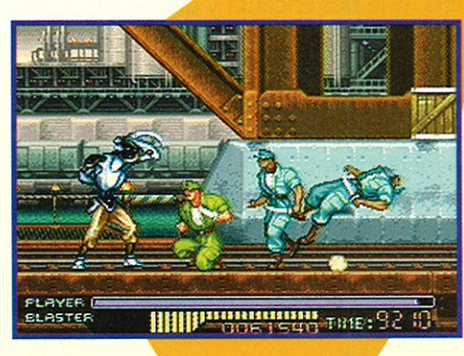
Ha tenido que pasar casi un año y medio, pero por fin los usuarios españoles de Super Nintendo pueden conseguir, de manera oficial, uno de los beat'em up más soberbios jamás diseñado para esta consola. Estamos ante una maravilla, que ya es considerada en su Japón natal como todo un clásico para los 16 bits.



UN CLASICO RENACIDO



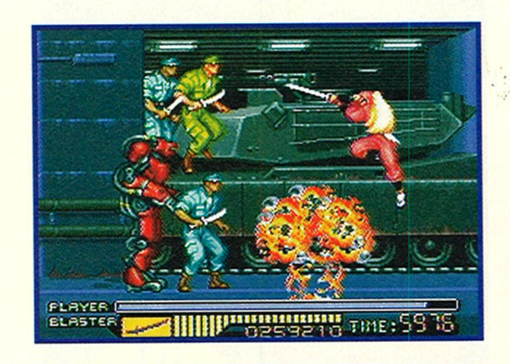
La maravilla en cuestión no es otra que NINJA WARRIORS AGAIN, la espectacular versión que hizo **Natsume** de la legendaria recreativa de **Taito**. Ha sido rebautizada para el mercado occidental como **THE NINJA WARRIORS** y, al igual que WILD GUNS, distribuida por **Titus**. Esta joya de la programación no ha perdido un ápice de frescura, a pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento original hasta su llegada al Viejo Continente. Este hecho es debido básicamente al genio de los programadores de **Natsume**, unos maestros no sólo a la hora de manejar la paleta de colores de la ***SNES***, sino de actualizar conceptos clásicos para adaptarlos a los tiempos que corren. Si con WILD GUNS se inspiraron en la mítica CABAL (y de hecho la superaron), con **THE NINJA WARRIORS** han realizado algo parecido. Retomando el argumento, protagonista y desarrollo de la recreativa original, han creado uno de los *beat'em ups* más fantásticos a los que puede aspirar una consola hoy en día. Esto, que puede sonar exagerado, no es ni más ni menos que el comentario lógico de cualquiera que tenga la oportunidad de ver, oír y disfrutar de este maravilloso cartucho, que a buen seguro disfrutará del mismo éxito que tuvo en su país de origen. Para asegurarse este triunfo, **Natsume** no realizó





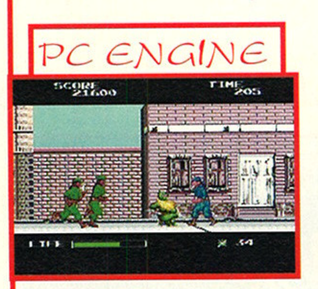



A lo largo del juego los tres cyborgs harán frente a todo tipo de ingenios mecánicos y sofisticadas armas.

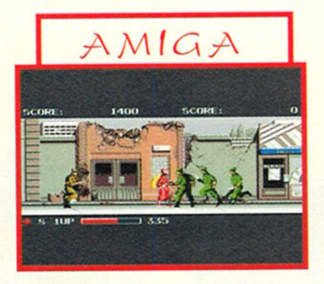


OTRAS VERSIONES

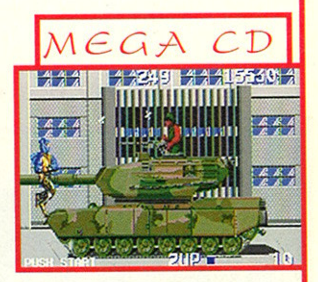
PC ENGINE



AMIGA



MEGA CD



El èxito de la recreativa original provocó la aparición de numerosas adaptaciones tanto para consola como para los ordenadores domésticos, siendo la mejor, sin lugar a dudas, la conversión para PC Engine.







LOS TRES NINJAS

KAMAITACHI



KUNAICHI



NINJA



A Kunaichi, la androide protagonista del NINJA WARRIORS original, le han surgido dos nuevos compañeros: el gigantesco Ninja y el demoledor Kamaitachi. Cada uno posee una constitución física diferenciada y distintos tipos de ataque.

exactamente una adaptación de la recreativa original, puesto que rediseñó todos los *sprites,* añadió nuevos enemigos, cambió totalmente los escenarios, y los adaptó a la superior calidad gráfica y sonora de la ***SNES***.

El gran problema que tuvo la propia **Taito** y el resto de compañías responsables de las conversiones a sistemas domésticos de la máquina de **THE NINJA WARRIORS** era respetar el tamaño original de la pantalla. Si por algo era famosa la recreativa, era por la visión de juego panorámica, proporcionada por tres monitores de televisión sabiamente conectados. Esto provocaba que todas las versiones domésticas (si querían respetar el formato de la máquina) debían empequeñecer la pantalla de juego y acompañarrlo de dos franjas negras, en plan cinemascope. Si bien este sistema funciona de maravilla para ver *La Túnica Sagrada* en la tele, en consola resulta todo un fiasco. Así **Natsume** ha hecho borrón y cuenta nueva, dejando el juego casi a pantalla completa y dotándolo de unos *sprites* gigantescos.

Pero todavía faltaba el detalle final, el toque maestro que hiciera que este título pasara de ser bueno a convertirse en una obra maestra. Este elemento sería la creación de dos nuevos compañeros para Kunoichi (la ninja del juego original): Ninja y el temible Kamaitachi. De este modo, el jugador puede elegir hasta tres personajes diferentes. Cada uno de ellos tie-



CENSURA

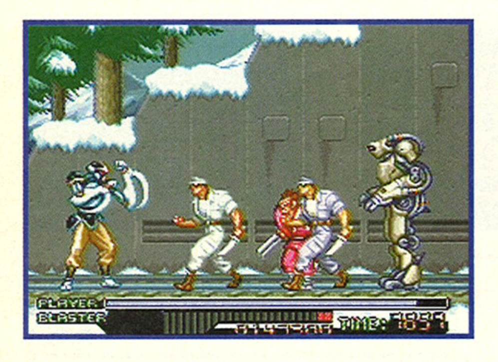
Como en el mítico FINAL FIGHT, la versión occidental de THE NINJA WARRIORS ha sufrido la acción de la censura. Se han eliminado a las chicas ninja y todo resto de sangre.







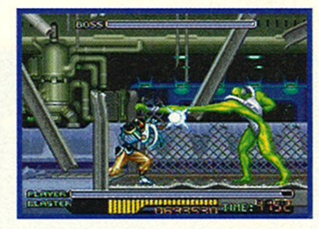
VERSION EUROPEA















ne a su disposición un arsenal inimaginable de golpes y llaves especiales, además de diferente condición física, lo que dota al juego de una variedad inexistente en el original.

En cuanto al resto del aspecto técnico del juego, poco más se puede decir. Estamos ante otro ejemplo de la buena labor de los grafistas y músicos de **Natsume**, a los que hay que agradecerles haber producido una de las mejores bandas sonoras creadas para un juego de ***SNES***. Con títulos así, uno se pregunta qué sentido tiene correr como locos hacia los 32 y 64 bits, cuando se puede disfrutar de joyas como **THE NINJA WARRIORS**. Si quieren, que corran. Mientras pueda disfrutar de juegos así, ya tengo bastante.

NEMESIS



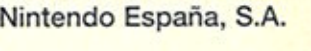
¡¡PILLA COLOR!!

Solero&Solero









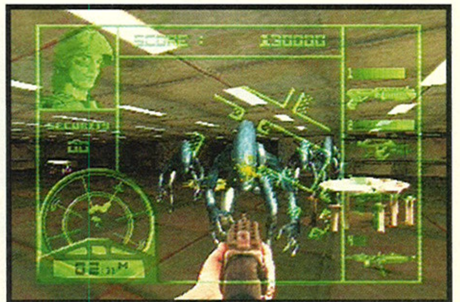
INCLUYE 4 PILAS DURACELL TITANIO



ALIEN VS PREDATOR



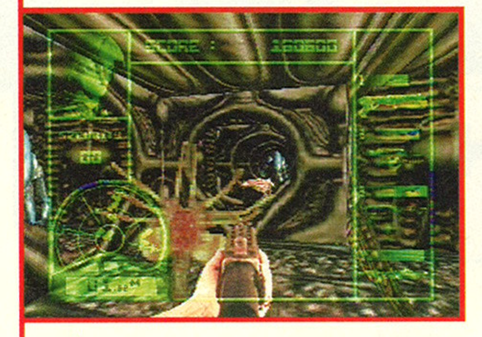
Los dos máximos exponentes del cine de ciencia ficción se dan cita en esta trepidante odisea, que cabalga entre la violencia de DOOM y la reflexión de las aventuras gráficas. ALIEN VS. PREDATOR es un cartucho cuyos efectos sonoros y su insuperable ambientación te dejarán totalmente helado.



EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OIR TUS GRITOS

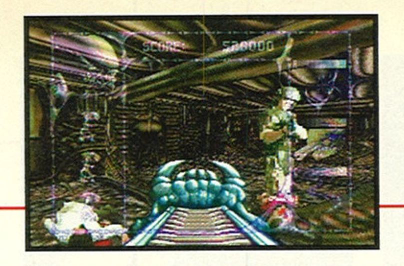
Hasta la llegada de **ALIEN VS. PREDATOR** nadie apostaba ni por el potencial técnico de la *Jaguar,* ni por su éxito dentro del mercado del ocio doméstico. El fracaso de la *Lynx* (considerada como la mejor portátil jamás creada), víctima de una pésima distribución y una peor política de lanzamientos, hacia presagiar un futuro incierto para la bestia negra de 64 bits. Pero por suerte para **Atari**, los dos mayores mitos del cine de ciencia ficción iban a cruzarse en el ca-

A GRABAR, PERIQUINES





La tremenda dificultad del juego, junto al inmenso mapeado de cada una de las plantas de la base, hace obligatorio el uso de la bateria del cartucho.



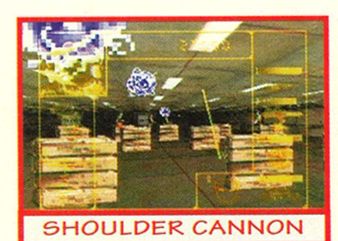




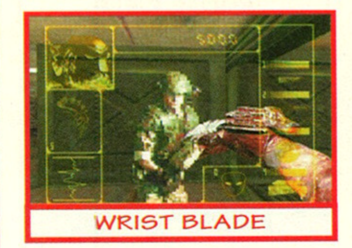
PREDATOR

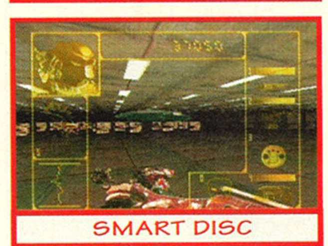
LA LLAMADA DE AUXILIO DE LA BASE HA SIDO UNA INVITACION DE CAZA, A LA QUE NINGUN DEPREDADOR PODRIA NEGARSE. TU OBJETIVO PRINCIPAL SERA CONSEGUIR EL MAXIMO TROFEO: LA CABEZA DE LA REINA MADRE DE LOS ALIENS. HAZ USO DE TU SOFISTICADO ARMAMENTO NO SOLO CONTRA LOS DÉBILES HUMANOS, SINO CONTRA LOS ALIENS QUE LUCHAN POR PROTEGER A SU REINA. TU CORPULENCIA TE IMPIDE UTILIZAR LOS TUNELES DE AIRE POR LO QUE SOLO PODRAS USAR EL ASCENSOR.

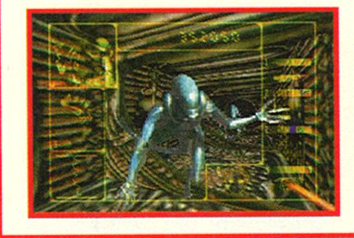
ARMAS


SHOULDER CANNON


COMBI-STICK

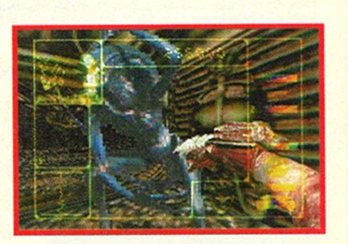

WRIST BLADE

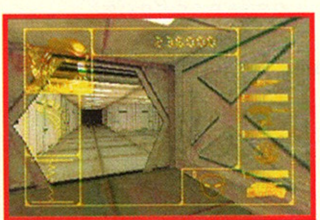

SMART DISC





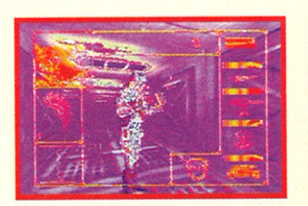




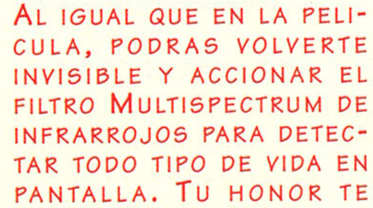


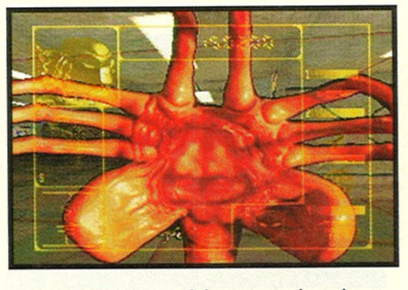


INVISIBILIDAD



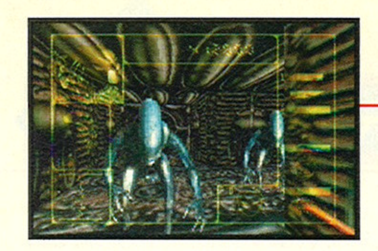
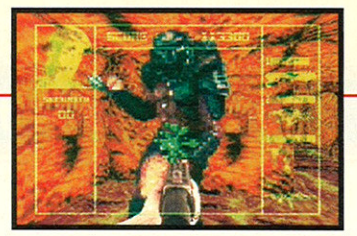
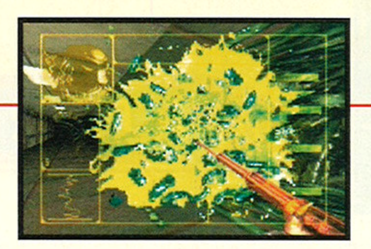
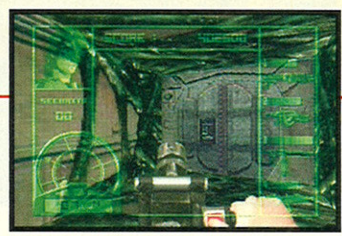
AL IGUAL QUE EN LA PELICULA, PODRAS VOLVERTE INVISIBLE Y ACCIONAR EL FILTRO MULTISPECTRUM DE INFRARROJOS PARA DETECTAR TODO TIPO DE VIDA EN PANTALLA. TU HONOR TE IMPIDE MATAR MIENTRAS ERES INVISIBLE. HACERLO CONLLEVA LA PÉRDIDA DE PUNTOS DE HONOR.





mino de esta consola, protagonizando uno de los catuchos más terroríficos y mejor ambientados de los últimos años. Las claves del éxito de este juego se pueden resumir en tres muy concretas. Primero, la elección de sus protagonistas. A estas alturas sería estúpido no reconocer la popularidad y el carisma de Alien y la otra gran creación de la **20Th Fox**, Predator. Los precedentes de esta peculiar relación se encuentran en un célebre cómic que, debido a su éxito, ha vivido innumerables secuelas dentro del mundo de los videojuegos. Nos referimos en concreto a un lamentable *beat'em up* creado para la *SNES* por **Activision**, totalmente inédito en Europa. Por suerte, **Atari** sí ha sabido recoger los mejores elementos de las dos sagas cinematográficas y las ha integrado plenamente en el cartucho.

En segundo lugar, la acertada combinación entre arcade y aventura. Conscientes de que esta perspectiva daba mucho juego, los programadores de **ALIEN VS. PREDATOR** han añadido innumerables elementos estratégicos y de aventura, como ordenadores que investigar, túneles de ventilación, objetos varios y, sobre todo, diferentes tácticas a seguir dependiendo de la estrategia elegida. Este hecho ayuda, junto con los inmensos

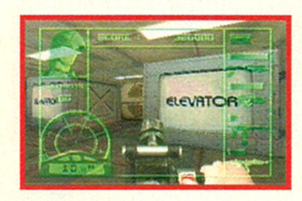







COLONIAL MARINE

LA LLEGADA DE LOS ALIENS HA PROVOCADO EL CESE DE TODAS LAS CELULAS DE HIBERNACION DE LA NAVE Y, POR CONSIGUIENTE, EL FIN DE TU SUEÑO. TE ENCUENTRAS SOLO Y PERDIDO. ENCONTRARAS ARMAS CON QUE DEFENDERTE AL LADO DE LOS MARINES MUERTOS Y EN LAS TERMINALES DE ARMERIA. TU PRINCIPAL OBJETIVO ES ESCAPAR DE LA BASE, PARA LO QUE DEBERAS ACTIVAR LA SECUENCIA DE AUTODESTRUCCION Y HUIR A BORDO DE LA CAPSULA DE EMERGENCIA.

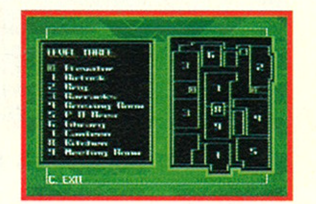
ASCENSORES



EVITA LOS TUNELES DE VENTILACION, SIEMPRE REPLETOS DE ALIENS. POR ELLO SERA MEJOR SUBIR Y BAJAR DE NIVEL POR MEDIO DE LOS ASCENSORES.

COMPUTADORAS

ESENCIALES PARA LLEVAR A BUEN PUERTO LA MISION. NO SOLO SUMINISTRAN EL MEJOR ARMAMENTO, Y CURAN TUS HERIDAS, SINO QUE TE MOSTRARAN TODO EL MAPEADO DE LA BASE.

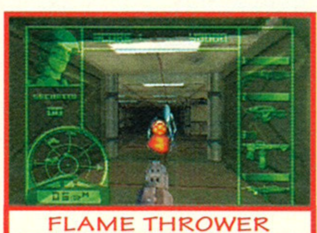


AUTODESTRUCCION



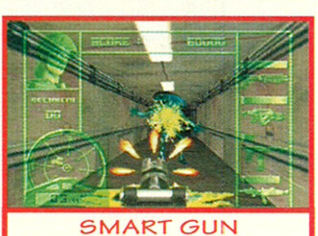
LA UNICA VIA DE ESCAPE DE LA BASE ES LA CAPSULA DE EMERGENCIA. SOLO PODRAS UTILIZARLA TRAS ACTIVAR LA SECUENCIA DE AUTODESTRUCCION.

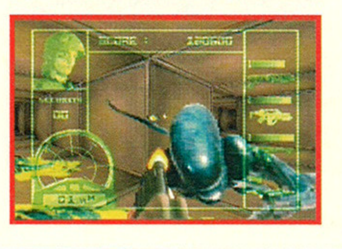
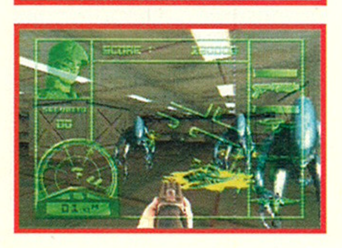
ARMAS


FLAME THROWER

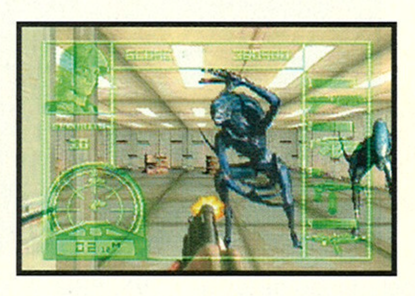

PULSE RIFLE


SHOTGUN


SMART GUN

mapeados y la opción de salvar partida, a conservar el juego fresco en todo momento, a diferencia de otros. Si a esto unimos su tremenda dificultad y la posibilidad de ser el Marine en apuros, el Alien sediento de casquería o un Depredador en busca de trofeos, la cosa promete diversión para meses.

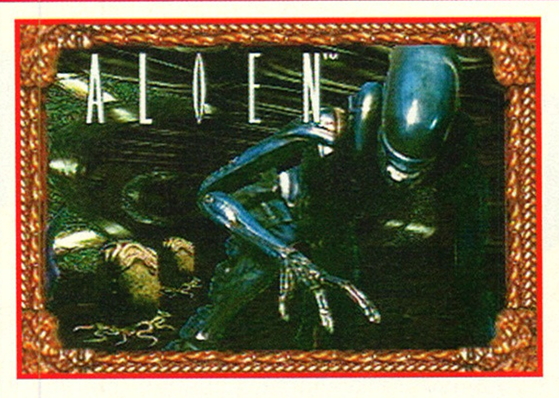




Y el tercero y más importante, es sin duda la ambientación. Sinceramente, creo que estamos ante el juego mejor ambientado de la historia del videojuego. Seguro que a muchos esto les parecerá una exageración, pero es la cruda realidad. Echar una partida a **ALIEN VS. PREDATOR**, con la *Jaguar* conectada a un equipo Hi-Fi y con auriculares, ha sido una de las experiencias más aterradoras e impactantes que he vivido en toda mi existencia. El perfecto complemento a estas impactantes sensaciones las pone cada uno de los efectos de sonido, tan reales como desconcertantes: el chirrido de las puertas de los túneles de ventilación, el palpitar del radar o el sonido neumático de las puertas. Todo el mundo debería jugar, al menos una vez en su vida, una partida con ayuda de unos buenos cascos. Podría saber lo que se siente estando dentro de

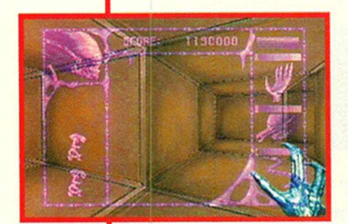


ALIEN





TU OBJETIVO CONSISTE EN RESCATAR A LA REINA MADRE DE LOS ALIENS, QUE PERMANECE ENCERRADA EN LO MAS PROFUNDO DE LA NAVE DE LOS DEPREDADORES. LA SUPERVIVIENCIA DE LA RAZA DEPENDE DE ELLO. HAZ USO DE TU MANDIBULA RETRACTIL PARA ELIMINAR A TUS RIVALES.

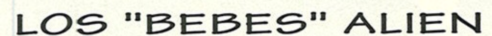




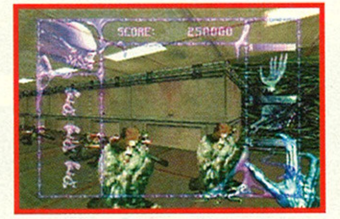
ARMAS



JAW



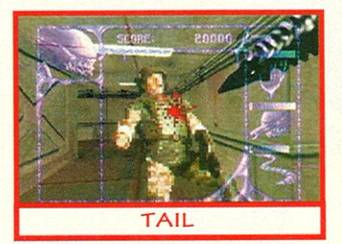






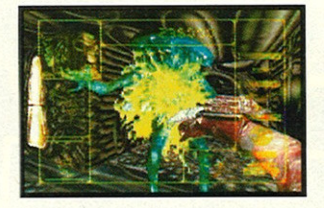
CLAW

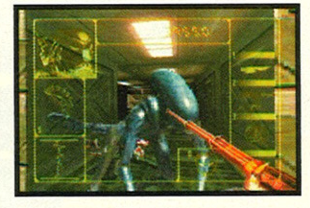
LA SUPERVIVENCIA ES DIFICIL. LA UNICA MANERA DE PERPETUAR LA ESPECIE ES "COCOONIZAR" AL MENOS A TRES HUMANOS. PARA ELLO, EJECUTA LA COMBINACION DE ATAQUE "GARRA-COLA-GARRA". DESPUES ATRAVIESA EL MALTRECHO CUERPO DEL MARINE EN CUESTION, QUE ESTARA INFECTADO POR UN EMBRION ALIEN.



TAIL







un videojuego. **Atari** ha creado una descomunal base especial, con cinco pisos comunicados por ascensores y túneles de ventilación, en los que se han respetado los diseños originales de las películas de los protagonistas, como el centro médico de *Aliens* o la nave extraterrestre de *Depredador 2*. Y todo ello con un glorioso *texture mapping* en las paredes, y simpáticos toques de *scaling* en los escenarios y en los enemigos. Aunque pasen diez años más, siempre habrá un sitio en la historia de los videojuegos para **ALIEN VS. PREDATOR**.

NEMESIS



ATARI	
ATARI/REBELION	
MEGAS	32
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	5
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ El texture mapping domina un entorno en 3D que tiene una ejecución bastante suave

▼ El scaling de los enemigos se pixela demasiado.



MUSICA

▲ Aunque está relegada a un nivel secundario respecto a los efectos de sonido, las pocas melodías de este lanzamiento son bastante acertadas.



SONIDO FX

▲ Simplemente posee la mejor ambientación sonora jamás oída en un sistema de ocio doméstico. Este apartado es realmente soberbio.



JUGABILIDAD

▲ Poder elegir entre ser Alien, Depredador o Marine Colonial

▲ Combinar el desarrollo de WOLFENSTEIN con el género de la aventura.



GLOBAL 93

Llamado a ser uno de los clásicos de la década, ALIEN VS. PREDATOR es la mejor tarjeta de presentación que podría desear la consola Atari Jaguar para su lanzamiento oficial en España. Estamos ante una obra de arte hecha juego, que alegrará de por vida la existencia a los amantes del buen ciencia ficción. Un lanzamiento sobresaliente.

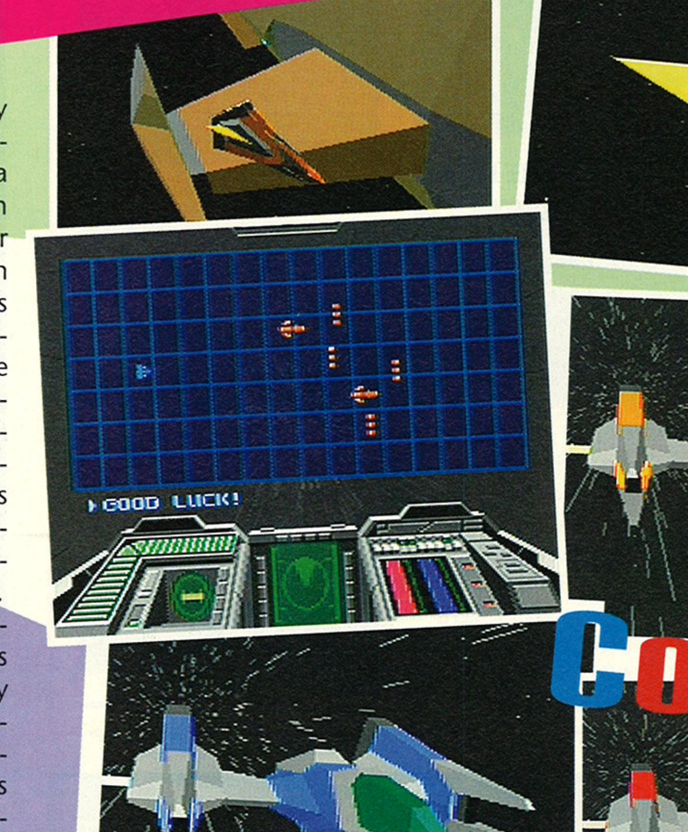




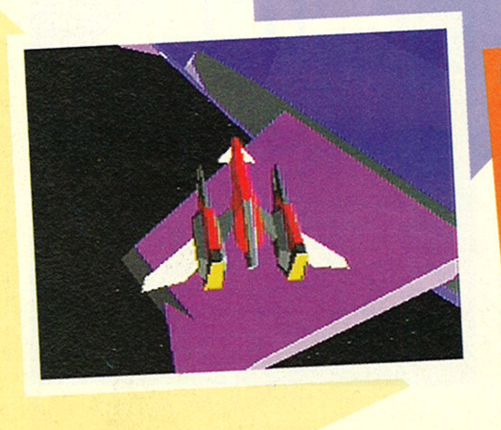
El espacio libre

Hay ocasiones en que darle un nuevo giro a la tuerca o explorar un poquito más allá puede dar unos frutos realmente apetecibles. Teníamos STAR WARS y éramos felices, pero ahora llega una interesante variante sobre el mismo tema. Su nombre es STELLAR ASSAULT.

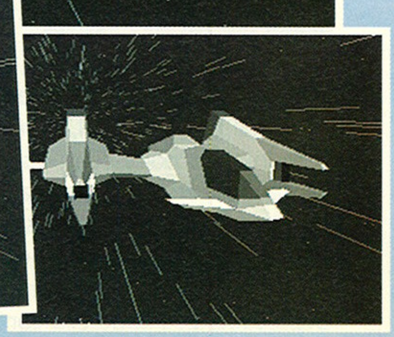
PROcedente de las entrañas de la propia **Sega,** este *shoot'em up* de entorno espacial atesora, entre otras muchas virtudes, una absoluta libertad de movimientos. Aunque ya hayamos disfrutado de esta característica en otros títulos, la manejabilidad, la perfección de los giros y las extensas proporciones de los escenarios hacen de **STELLAR ASSAULT** una auténtica joya del género. Mientras en STAR WARS nos teníamos que conformar con movimientos un tanto bruscos, en esta ocasión podremos gozar con unos giros completos y veloces que transmiten una sensación muy similar a la que experimentamos con los auténticos simuladores aéreos. Si a su realismo escénico añadimos que los polígonos no sufren parpadeos ni en las fases con más elementos en pantalla (a partir de la segunda fase), tendremos una visión fastuosa de este complejo universo en 3D. Con un pilotaje y unas características técnicas propias, cada una de las dos naves a elegir son un prodigio de control y cuentan con un completo, que no infinito, arsenal armamentístico. Seleccionando el prototipo Feather 2 podremos disfrutar de una opción de dos jugado-



Color

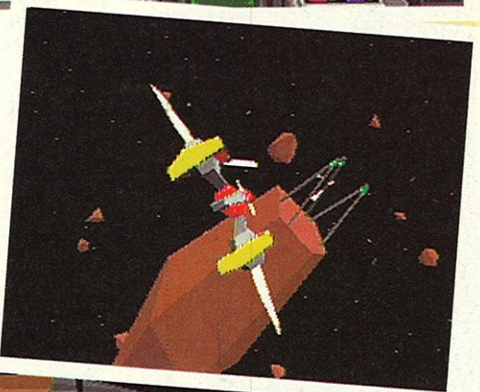


A diferencia de otros títulos, STELLAR ASSAULT nos permitirá seleccionar los colores de nuestro prototipo y el de nuestros rivales entre cinco opciones diferentes.



fase 1





res simultáneos al estilo STAR WARS para *MD 32X* en la que, mientras uno disparaba, el otro pilotaba. Aunque menos manejable que Feather 1, y sin posibilidad de reparación, Feather 2 también puede ser empleada en el modo de un jugador con piloto manual o con el más sencillo, el automático.

En cuanto a la jugabilidad, **STELLAR ASSAULT** dispone de un buen número de fases con una dificultad aceptable y creciente aunque, como todo *shoot'em up*, con una mecánica muy similar entre unos niveles y otros. La gran carencia de este título es que los enemigos son más defensivos que ofensivos y eso se nota a la larga, pues le resta bastante emoción. A partir de la cuarta fase, nos veremos obligados a planear concienzudamente la estrategia de cada misión, ya que el número de objetivos está muy ajustado a la vida de



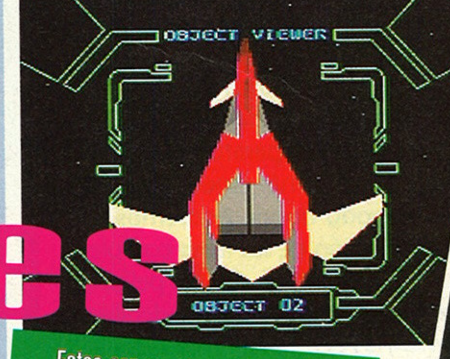
fase 2

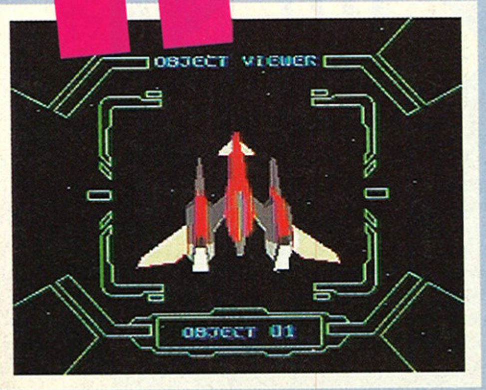






naves



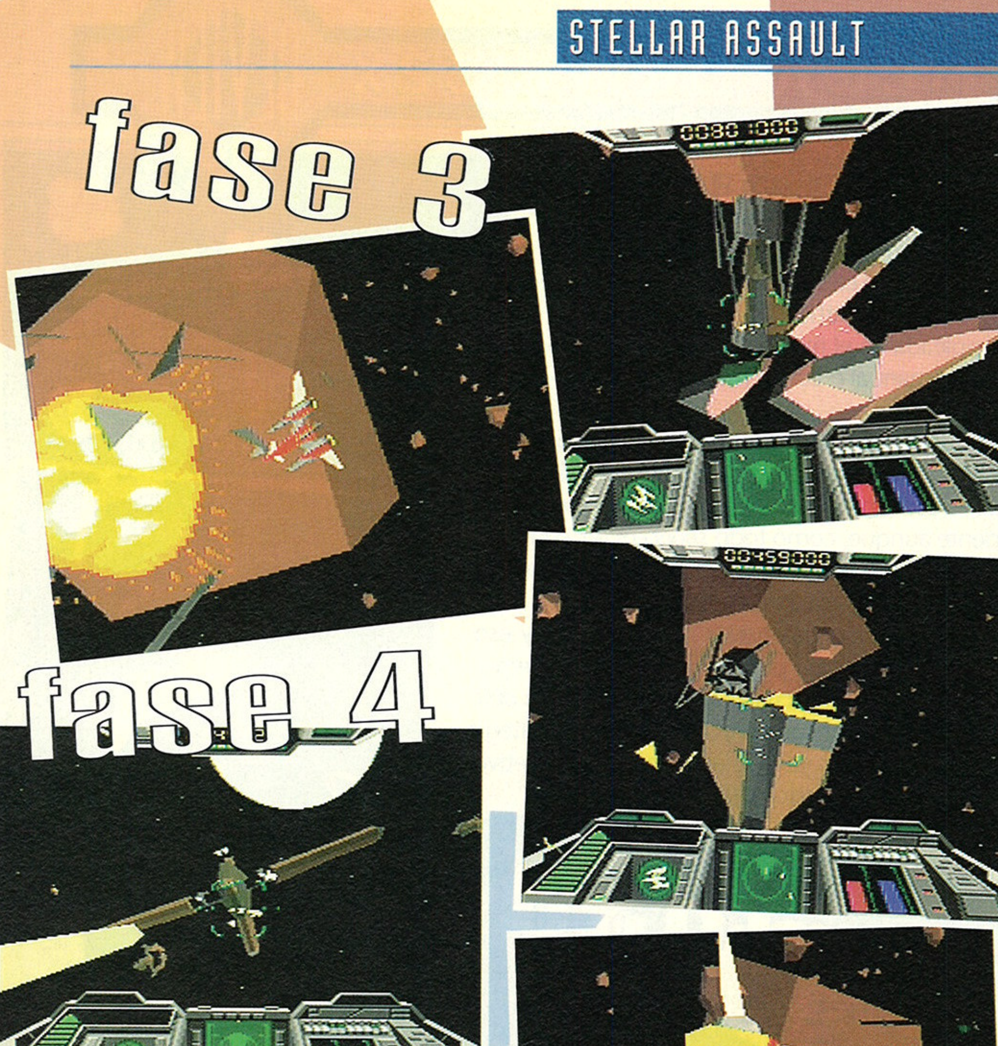


Estas son nuestras dos naves para restablecer el orden en el Cosmos. Cada una de ellas cuenta con sus propias características de pilotaje y un arsenal diferente. Con Feather 2, además podremos participar en el modo de dos jugadores simultáneos: uno como piloto y el otro de artillero.

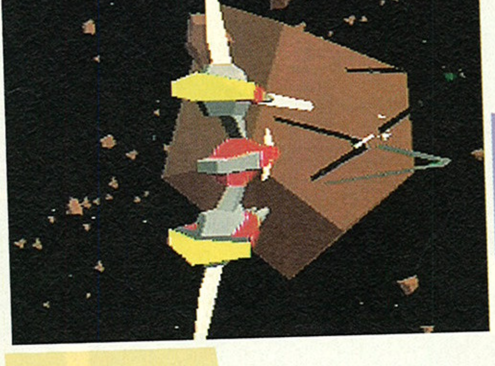


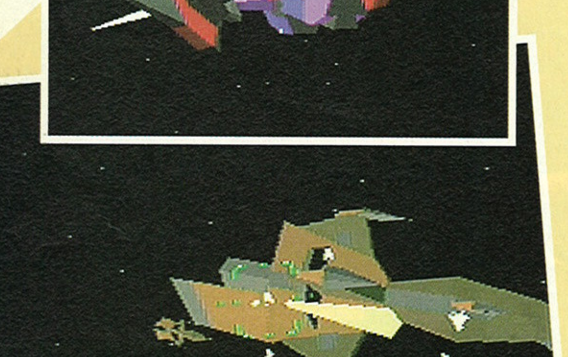


fase 3



fase 4





nuestro arsenal y a nuestras protecciones. Entre las opciones más interesantes y novedosas están la posibilidad de elegir los colores de nuestros aparatos y los enemigos. Pero el dato más espectacular reside en un modo donde podremos visionar la repetición de las fases completadas, como si se tratara de una película con diferentes tomas y todos los detalles. En resumen, **STELLAR ASSAULT** consigue emular en bastantes aspectos, sobre todo en materia de movimientos, a su principal competidor en el género STAR WARS. Aunque no tenga el carisma de este clásico, técnicamente cumple con creces. Su jugabilidad es excelente, incorpora novedades y sólo la música y la apatía de nuestros enemigos desentonan del conjunto. Los aficionados a este tipo de programas no saldrán defraudados.

DE LUCAR



SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ +6
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Total libertad de movimientos dentro de un marco espacial repleto de naves, meteoritos y demás habitantes del cosmos. Un bello espectáculo.



MUSICA

▲ Algunas melodías suenan bien, aunque no acompañan a una aventura de esta características.

▼ Parecen sacadas de Vacaciones en el Mar.



SONIDO FX

▲ Bastante mejores que la banda sonora. Explosiones varias y sonidos apropiados son el sustituto natural a las extrañas melodías.



JUGABILIDAD

▲ La libertad de movimientos, la manejabilidad de las naves y la ajustada dificultad.

▼ Los enemigos son más defensivos que ofensivos.



GLOBAL 88

STELLAR ASSAULT nos brinda la oportunidad de disfrutar de un shoot'em up veloz y entretenido cuya mayor virtud radica en la absoluta libertad de movimientos. Opciones novedosas (selección de colores o la repetición completa de la partida) y un interesante modo para dos jugadores convierten a este título en un digno heredero del concepto STAR WARS.



MAS GRANDE
ERA EL DESAFIO
PARA TU
GAME GEAR
SUPER
COLUMNS
Dos juegos diferentes
para una acción
imparable.
Super Columns.
Una auténtica pasada.
Las piezas rotan.
Mayor libertad de
acción.
Sonic Drift Racing.
Acércate a la meta
a velocidad terminal.
Con cada juego,
cable Gear
to Gear
de regalo.
SONIC
DRIFT
RACING
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



El arte

Si el golazo postrero de Nayim hizo grande al Zaragoza en la Final de París, la calidad de SOCCER SHOOTOUT puede hacer enorme, una vez más, al fútbol en Super Nintendo.

Los árbitros no han unificado criterios y una misma falta puede ser sancionada con tarjeta roja directa o dejarse sin penalizar.





El gol, la salsa del fútbol, se celebra de maneras diferentes según sea el resultado o el minuto de juego.





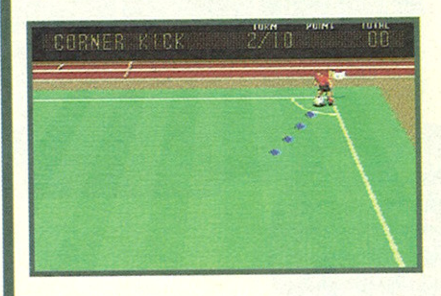


Después de cada tanto o falta tendremos la posibilidad de ver la jugada repetida a cámara lenta.

del fútbol

entrenamiento





Aunque pueda parecer una opción absurda, el entrenamiento en SOCCER SHOOTOUT es casi tan importante como en la vida real. En muchos partidos el resultado dependerá de nuestra maestría a la hora de ejecutar los saques de esquina.



Aunque muchos creíamos que tras el Mundial de Estados Unidos en 1994 remitiría la fiebre balompédica, en los últimos meses estamos siendo testigos de una nueva invasión de programas basados en el llamado deporte rey. Por citar sólo alguno de los más significativos, antes de ocuparnos de **SOCCER SHOOTOUT**, baste recordar el asombroso PERFECT ELEVEN de la compañía **Konami** o el último en sorprendernos, FEVER PITCH de **U.S. Gold** (del que os ofrecemos una preview en este mismo número). Estos tres títulos resumen, en su estilo y concepción del fútbol, lo mejor, lo más jugable y espectacular de lo aparecido para esta consola a lo largo de los años.

SOCCER SHOOTOUT es la conversión para el resto del mundo de un programa casi idéntico y basado en la liga japonesa del 94 que respondía al nombre de EXCITE STAGE. **Capcom**, la compañía encargada de su diseño, dio por bueno casi todo lo allí visto, cambiando sólo los equipos por selecciones nacionales y la pila para grabar partida por la clásica opción de los passwords. Salvo esos detalles, se mantienen la perspectiva lateral, el ritmo de juego pausado, la opción de crear todo tipo de tácticas y la espectacularidad de la ejecución de los penaltis. Conviene recordar, además, que **SOCCER SHOOTOUT** es uno de los juegos de fútbol que mejor ha sabido trasladar conceptos como «jugar al hueco», las aperturas y, si esto fuera realmente posible en consolas, los «movimientos sin balón». Los amantes



A las tácticas más habituales como el 4-3-3 ó 4-4-2, podremos añadir otras ideadas por el Valdano que todos tenemos dentro.



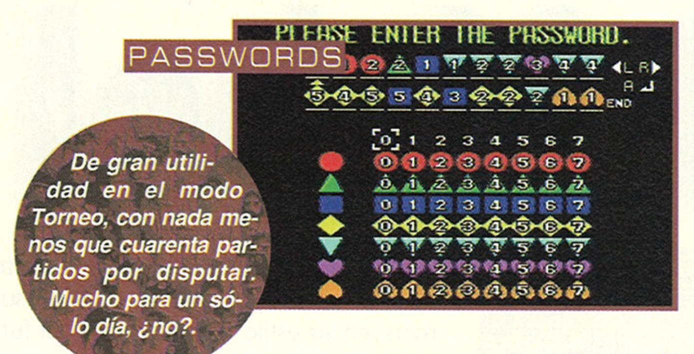


del fútbol técnico, de alta escuela, disfrutarán con la claridad, la perspectiva, el número de jugadores en pantalla, la precisión de los pases y la excelente animación de los personajes, que son capaces de realizar formidables chilenas, remates en plancha o taconazos. Otro aspecto que diferencia a **SOCCER SHOOTOUT** del resto de programas es la importancia de la estrategia no sólo a la hora de elegir las formaciones, sino en las jugadas a balón parado como faltas o saques de esquina. Tanto es así, que incluso existe una modalidad de entrenamiento para mejorar éstas y otras facetas del juego tales como: el control del esférico, el ataque dos contra uno o la defensa uno contra dos.

Las modalidades presentes en este nuevo cartucho de 12 megas son: Torneo, Exhibición, All Star, Penaltis y el siempre curioso modo Indoor. El Torneo es una competición entre las doce selecciones nacionales, con un desarrollo idéntico al de una liga y a un total de 22 ó 44 partidos. La dificultad de la máquina no es excesivamente complicada, pero el modo natural de este programa es el versus para varios jugadores simultáneos, donde la rivalidad alcanzan cotas realmente antológicas. Como resumen a todo lo dicho, **SOCCER SHOOTOUT** puede con-



Estas son nuestras seis alternativas de juego en SOCCER SHOOTOUT. Variedad, calidad y originalidad del fútbol indoor.



De gran utilidad en el modo Torneo, con nada menos que cuarenta partidos por disputar. Mucho para un sólo día, ¿no?.



Aunque en el fútbol patrio no tienen gran tradición los encuentros All Star, cuentan con un gran prestigio en el extranjero. Lo más parecido que hemos visto en estas tierras es el pintoresco partido anual entre toreros y periodistas, que están llenos de simpatía y luxaciones de diversos pronósticos. No hay comparación.



Opción llena de emoción para disfrute de 2, 3 y 4 jugadores simultáneos. Como en otras ocasiones necesitaremos Multitap.









Modo similar al popular futbito, aunque sin fueras de ningún tipo, en los que la velocidad y la emoción son una constante. Menos jugadores y, por lo tanto, tácticas que son bastante diferentes.









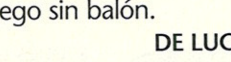


Una de las opciones más brillantes del programa. En la competición de penaltis tendremos oportunidad de gozar con el que, sin duda, es el más espectacular ingrediente de un partido. Emoción y nervios a raudales.



siderarse como el mejor juego de fútbol para la consola *Super Nintendo* junto a PERFECT ELEVEN de **Konami.** Además, en ciertos aspectos, es el programa que mejor ha sabido plasmar elementos tan importantes como el pase al hueco o el juego sin balón.

DE LUCAR



En el nuevo título de la compañía Capcom se incluyen las selecciones internacionales más destacadas.







CAPCOM
EPOCH
MEGAS ◆ 12
JUGADORES ◆ 1-4
TORNEOS ◆ 1
FASES ◆ 44
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 91

▲ Buena animación, visión perfecta del campo, muchos jugadores y el tamaño en los sprites de los jugadores.

▼ Sólo hay dos campos.

MUSICA 92

▲ Melodías variadas, muy pachangueras y tremendamente rítmicas. Para nosotros, ya se han convertido en auténticos clásicos de ayer y hoy.

SONIDO FX 88

▲ Pese a ser un tanto escaso, su calidad es alta. Voces casi perfectas, claxon perpetuo y un público que sólo se anima con el juego de área.

JUGABILIDAD 93

▲ Aunque no plantea demasiados problemas, la extraordinaria jugabilidad de la opción para varios jugadores simultáneos le convierten en una joya.

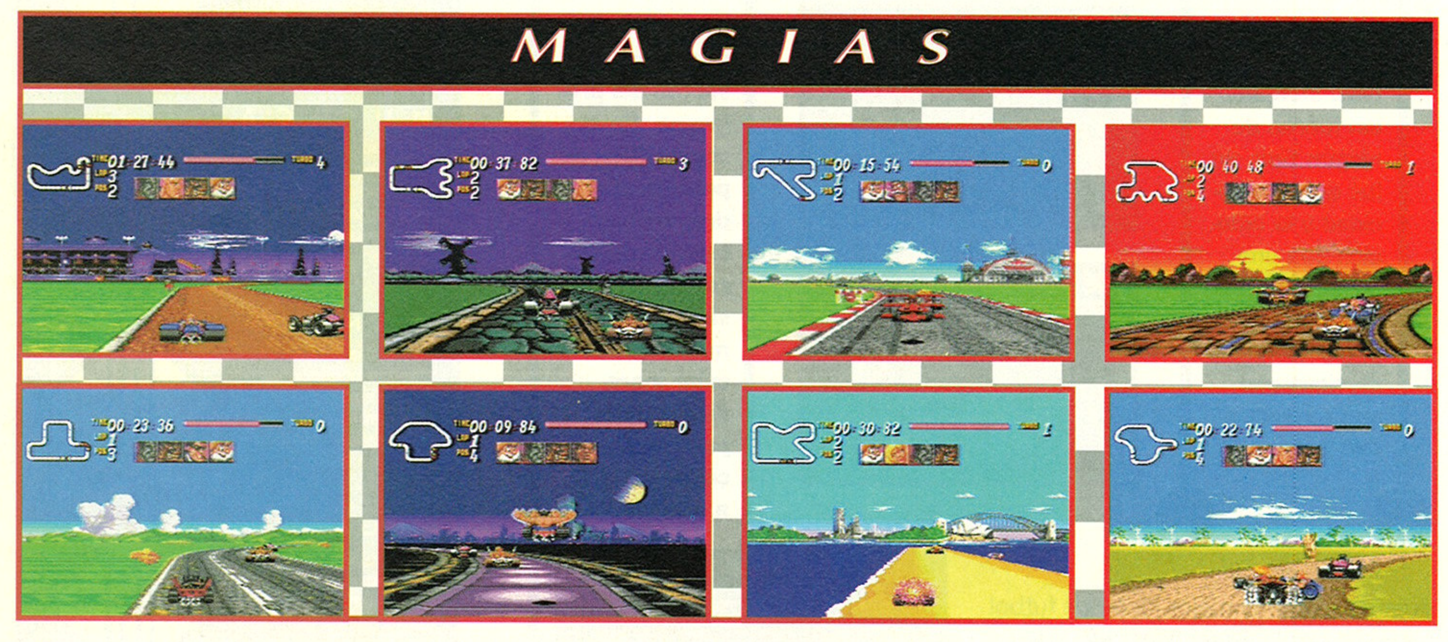
GLOBAL 93

La compañía Capcom nos brinda una oportunidad única de gozar plenamente con la emoción del verdadero fútbol espectáculo. El nuevo SOCCER SHOOTOUT es, junto con PERFECT ELEVEN, el mejor programa de este deporte para la consola Super Nintendo. Este lanzamiento es todo un ejemplo de jugabilidad para los amantes del modo versus.

STREET RACER



Ahora que las nuevas consolas están en ciernes, los 16 bits dan a luz sus más preciosas criaturas. STREET RACER rompe las creencias de todos los que pensaban que Mega Drive jamás podría emular el Modo 7 de Super Nintendo.



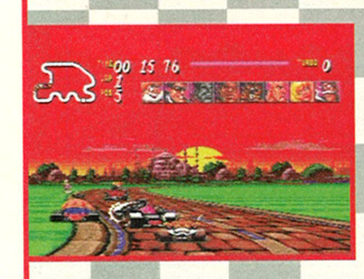
LOS AUTOS LOCOS

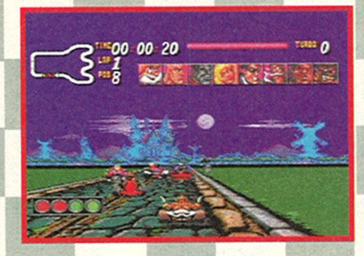


Después del extraordinario SUPER MARIO KART, pocos pensábamos que algún juego de velocidad en Modo 7 nos llegaría a sorprender en alguna ocasión. Sin embargo, en el competido mundo del videojuego todo resulta posible. Y así, un buen día llegó la gente de la compañía **Vivid Image** con un nuevo lanzamiento bajo el brazo. Su nombre era **STREET RACER**, y la consola pa-

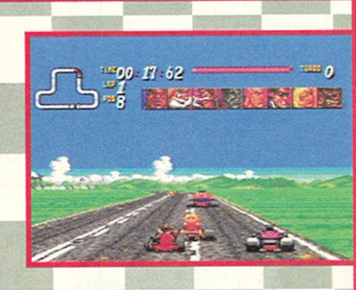


CHAMPIONSHIP











La modalidad de campeonato nos ofrece nada menos que 24 circuitos (tres por personaje), separados en tres copas. Bronze Cup, Silver Cup y Gold Cup son sus nombres, y lógicamente tienen una dificultad creciente. En la Custom Cup podremos seleccionar a nuestro antojo los trazados en que queramos correr.



ra la que se había realizado era la ***Super Nintendo***. Sus principales virtudes básicamente podían resumirse en dos: en primer lugar su exquisito entorno al más puro y efectista Modo 7; y en segundo lugar la vertiginosa rapidez que elevaba la jugabilidad a las más altas cotas. Además, los programadores no precisaron de ningún DSP para gestionar los gráficos, lo que añadía un mérito más a este sensacional cartucho. Una vez más se convertía en realidad lo inimaginable.

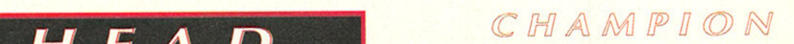
A las pocas semanas de la presentación del juego se anunciaba la inminente llegada de **STREET RACER** para la consola ***Mega Drive***. Al mismo tiempo comenzaron las grandes dudas e inquietudes sobre la capacidad de los 16 bits de **Sega** para trasladar el entorno creado por el séptimo chip gráfico de ***Super Nintendo*** a ***Mega Drive***.

Ya con este nuevo título entre manos, podemos afirmar que la conversión ha sido plenamente satisfactoria, con un *scroll* de carretera francamente meritorio que muchos jamás pensaron llegar a contemplar en la consola de **Sega**. La zona donde se desarrolla la acción emula el

CLASIFICACION

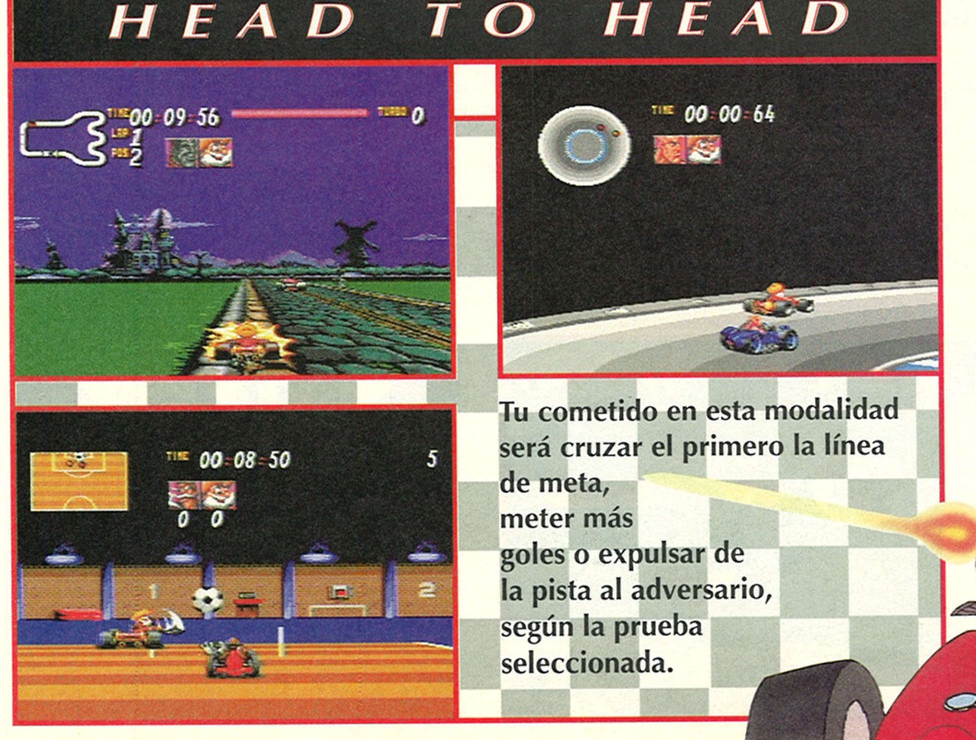


Llegar a vencer en la Gold Cup es una tarea de verdaderos profesionales.

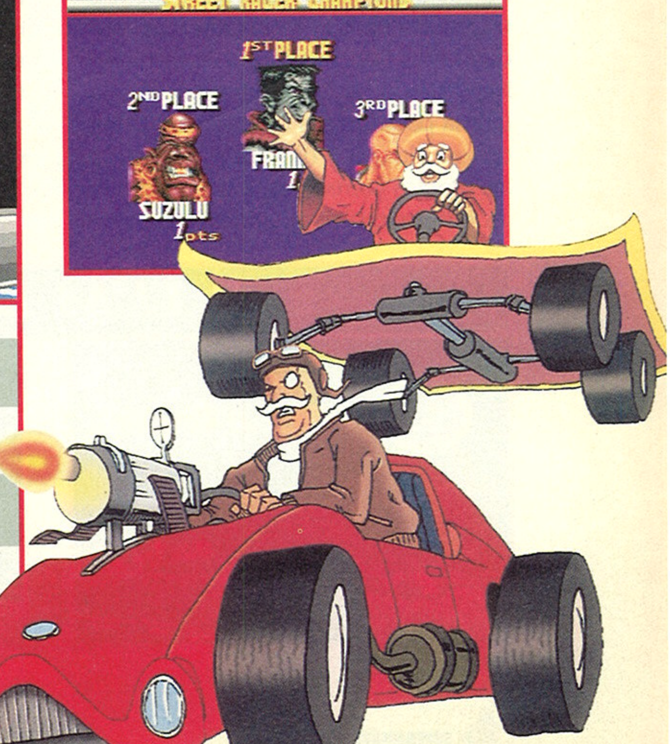


CHAMPION

HEAD TO HEAD



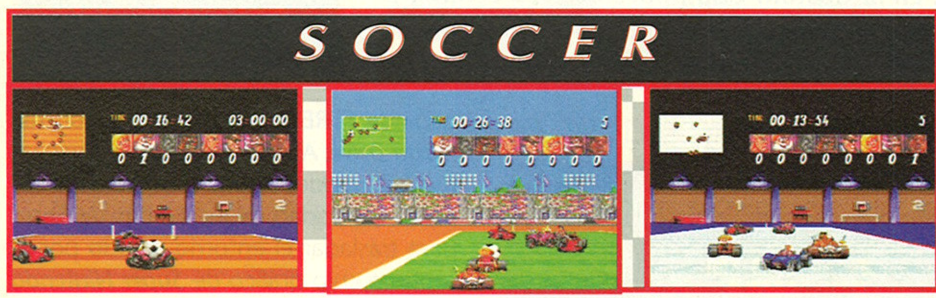
Tu cometido en esta modalidad será cruzar el primero la línea de meta, meter más goles o expulsar de la pista al adversario, según la prueba seleccionada.







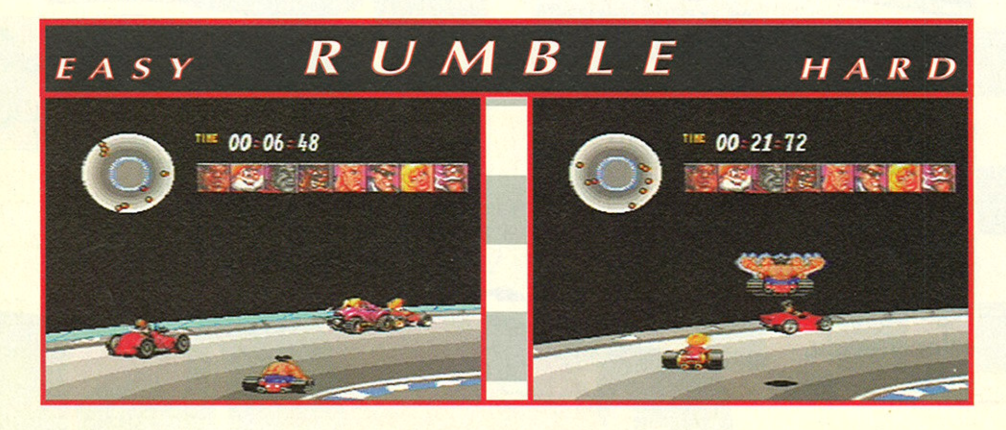
En el modo de práctica podremos tomar nuestro primer contacto con todas las modalidades del juego.



Modo 7 con la ventaja de eliminar los pixelados que produce este chip. Por otra parte, también es patente la pérdida gráfica en todo lo que rodea a la carretera, con la práctica ausencia de cualquier *scaling* (salvo los coches) en alguno de los 24 circuitos. Las modalidades Soccer y Rumble también han variado bastante, en especial esta última pasando del cuadrilátero a una carrera circular. Por lo que respecta a los propios corredores, a sus magias, a las innumerables opciones, al impresionante modo de cuatro jugadores simultáneos, todo ha sido conservado con absoluta fidelidad.

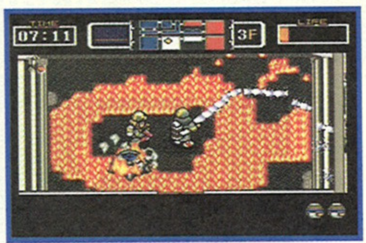
En definitiva, prácticamente todo lo que nos hizo alabar la versión para la consola ***Super Nintendo*** permanece en ***Mega Drive,*** salvo la merma gráfica que supone concentrar todos los esfuerzos técnicos en la rutina de movimiento del asfalto. Un juego con personalidad que hará las delicias de los incondicionales de la velocidad.

THE SCOPE



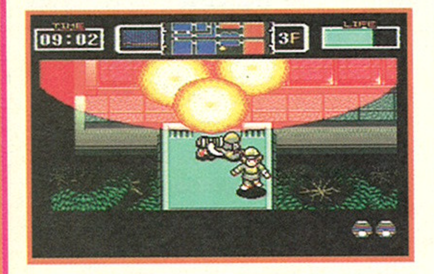






EL COLOSO EN LLAMAS

El poder de las llamas y el hecho de que el edificio no estuviera preparado para soportar un incendio han convertido la sede de Metrotech en una gigantesca trampa mortal. En este recinto las ventanas estallan (liberando una destructiva carga de gas natural), los suelos se desploman y las lámparas caen sin cesar sobre los desconcertados bomberos.



WINONA



Tanto Pete como Danny podrán contar a lo largo del juego con la valiosa información suministrada por Winona desde la central de bomberos.





teralmente de un edificio real. Así el jugador puede recorrer con toda libertad despachos, oficinas, cocinas, escaleras de emergencia, azoteas, cornisas, dejando una gran libertad de acción, lo que permite tomar caminos alternativos en cada partida. Otro factor decisivo a la hora de ambientar gráficamente el juego ha sido la inteligente utilización por parte de **Human** de las múltiples rutinas gráficas de las que hace gala la ***Super Nintendo***. Sin embargo, sólo son utilizadas para retocar los gráficos, en un toque genial, como el hecho de usar el *Ghost Layering* para formar el humo que nos indicará la proximidad de uno de los focos. No obstante, el gran secreto de **THE FIREMEN** es la jugabilidad. Al contrario de **Jaleco** y su IGNITION FACTOR, **Human** ha dado mayor importancia a la jugabilidad y al factor diversión frente a la estrategia o el excesivo realismo, buscando la complicidad del jugador durante todo el desarrollo. Si bien nunca tendremos la oportunidad de saborear el soberbio SEPTENTRION, con **THE FIREMEN** podremos disfrutar de otra gran producción. **Human** nos ofrece uno de los arcades más originales y atractivos que hemos visto en lo que llevamos de año.

NEMESIS



HUMAN
HUMAN
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 85
▲ El diseño de las plantas del edificio y los muebles.
▲ El uso del Ghost Layering y otras sutilezas gráficas para ambientar aún más el juego.

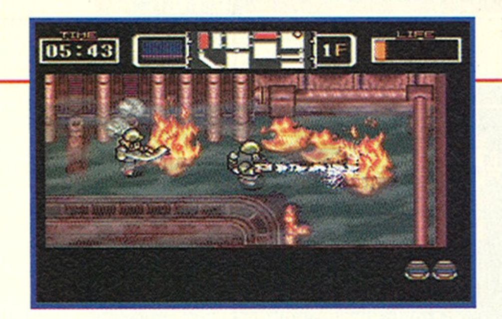
MUSICA 83
▲ Sin ser de las mejores melodías que ha producido la compañía Human, cumplen perfectamente su función de ambientar este lanzamiento.

SONIDO FX 88
▲ El sonido del agua de la manguera y el crepitar de las llamas son simplemente soberbios.
▼ Alguna que otra digitalización de voz.

JUGABILIDAD 90
▲ Pese a su dificultad, la sencillez de control y el trepidante desarrollo hacen de THE FIREMEN uno de los títulos más jugables de los últimos meses.

GLOBAL 87
Con THE FIREMEN, la compañía Human vuelve a demostrar (como ya hizo previamente con SEPTENTRION) que es la número uno a la hora de producir arcades con toques de aventura. Este lanzamiento tiene una jugabilidad que te atrapará desde el primer momento, y te sumergirá en un mundo de riesgo y emociones. Este gran título echa chispas.







EXPLOSIONES



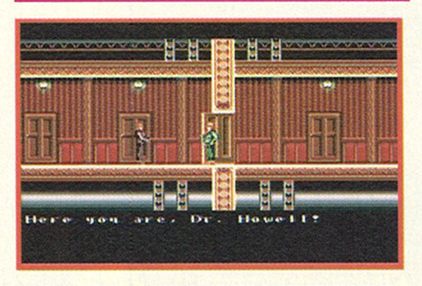
El incendio ha propiciado la aparicion de importantes bolsas de gas que provocarán fuertes explosiones.



El mobiliario del edificio ha sucumbido rapidamente al poder de las llamas.

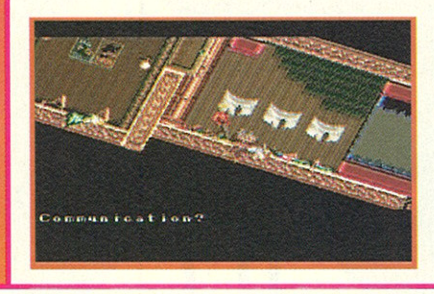
LA AVENTURA ORIGINAL

SEPTENTRION





Human siempre ha destacado por su originalidad. El más claro ejemplo de ello fue SEPTENTRION, una aventura para SNES que jamás llegó a ser distribuida en España. En este cartucho el jugador podía elegir entre cuatro personajes distintos, todos ellos atrapados en el interior de un barco a punto de naufragar en las heladas aguas del Atlántico.



JALECO SE APUNTA AL BAILE



IGNITION FACTOR



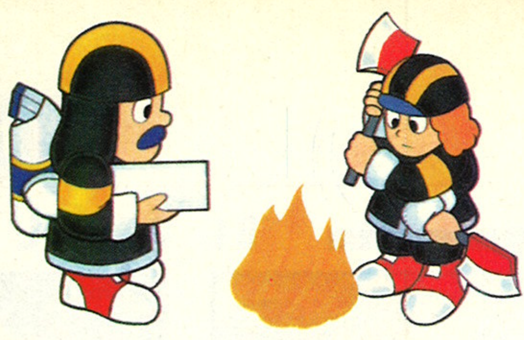


El éxito de THE FIREMEN ha propiciado la aparición de otras aventuras basadas en la peligrosas hazañas de los bomberos. La más llamativa de todas ellas es la última producción de Jaleco, THE IGNITION FACTOR. Aunque de peor calidad gráfica y sonora que THE FIREMEN, THE IGNITION FACTOR si guarda un mayor realismo que el juego de Human.



las llamas del edificio y salvar a las posibles víctimas. Los creadores del mítico SEPTENTRION han diseñado un arcade de concepción clásica en el que el jugador, a los mandos del capitán Pete y su ayudante Danny, atraviesa habitaciones en llamas armado con una manguera de alta presión, destrozando ventanas y puertas, en busca de supervivientes. Para ello cuenta con la inestimable ayuda de un mapa y la colaboración de Frank Weller, el arquitecto que diseño el edificio, que proporcionará numerosa información sobre la estructura del inmueble y sobre la manera de atajar los focos del incendio. Conscientes de que en un juego de este tipo la ambientación era el factor más importante para involucrar al jugador y hacer mas creíble la aventura, **Human** no ha escatimado detalle en el diseño de las habitaciones y en el mobiliario. Cada planta parece estar sacada li-





Aunque con bastante retraso respecto a su lanzamiento en tierras niponas, por fin podemos disfrutar en nuestro país de uno de los juegos que más han impactado en los mercados japonés y americano, la última creación de Human: THE FIREMEN.

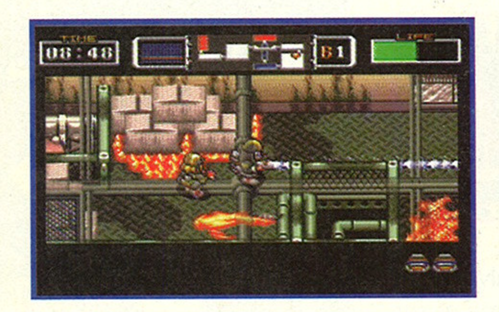


Human retoma en este juego el argumento de los incendios y los bomberos. Hasta la llegada de **Human** y **THE FIREMEN**, tan sólo recordamos unos pocos títulos basados en las peripecias de este peligroso cuerpo (el éxito de los recreativos FIRETRAP y algún que otro juego para **Spectrum** como THE INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN de **Mastertronic**). Tras el lanzamiento de **THE FIREMEN** otras compañías, como **Jaleco** o **Sega**, también se han apuntado a esta moda con desiguales resultados, demostrando que **Human** sigue siendo una de las compañías más originales e innovadoras a la hora de producir videojuegos. Toda la acción de **THE FIREMEN** transcurre en el edificio de la compañía química Metrotech, en el día de Navidad. Un pequeño incendio localizado en la cocina da pie a un gigantesco infierno de llamas y gases tóxicos, que amenaza con propagarse por toda la ciudad si alcanza los tanques de MDL (una sustancia química tan peligrosa como volátil) situados en el sótano. El cuerpo de bomberos del sector D, capitaneado por Pete Grey, ha sido movilizado para acabar con todas

AL RESCATE



No sólo deberás acabar con todos los focos del fuego. También tendrás que auxiliar y poner a salvo a las numerosas víctimas del incendio.









EL PIXEL ASESINO





He aquí una clara muestra de la lamentable rutina de zooms. Premio para el que adivine lo que representan cada una de ellas.

BOTANIC BASE




ISOLATED ISLAND



BONUS



Es la parte más divertida.

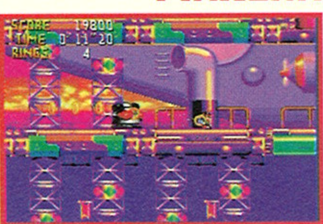
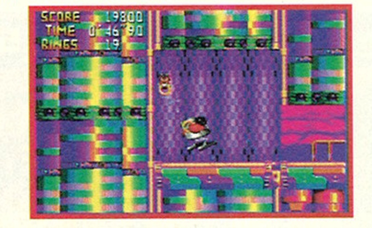
SPEEDLIDER



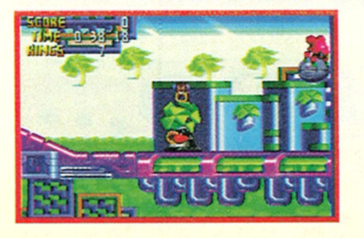
el *scroll* y nos centramos en el juego, nos encontraremos con un cartucho que podremos terminar a la primera partida y sin perder una vida, enemigos finales incluidos. Estos rivales más que tener un patrón de ataque parecen disponer de una táctica de suicidio. Lo único que salva a este cartucho de la quema es ser el único del genero para *32X*, pero hay cientos de títulos mejores en *Mega Drive* e incluso en *Master System*.

THE PUNISHER

MARINA MADNESS

TECHNO TOWER






SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ El diseño de algunos enemigos resulta interesante.

▼ La chapucera rutina de ampliacion de sprites.


81

MUSICA

▲ Multitud de melodías distintas.

▼ Nadie diría que estas músicas salen de una Mega Drive 32X.

81

SONIDO FX

▼ Los mismos efectos de sonido del primer SONIC.

▼ El poco aprovechamiento de este apartado en 32X.


72

JUGABILIDAD

▼ El sistema de juego es un inconveniente.

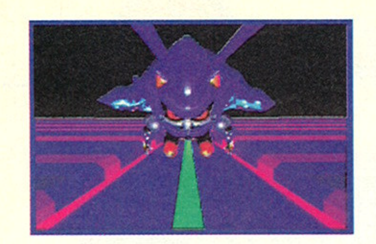
▼ Una inaceptable ejecución técnica.


69

GLOBAL


78

Sega nos trae un mediocre cartucho destinado a engrosar el catalogo de titulos para 32X. Para los que después de SONIC DRIFT pensaban que los andares de estos personajes iban por el buen camino, sentimos desilusionarlos, ya que volvemos al aburrimiento.

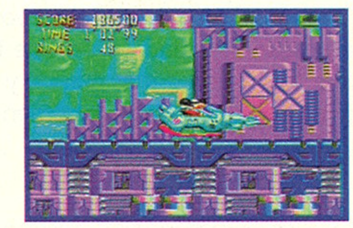


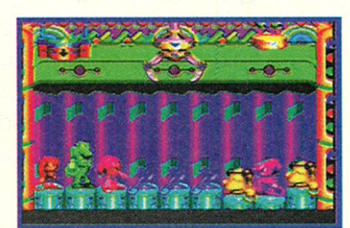












EL COMPLOT DE LOS ANILLOS

Después de vencer a Robotnik en 53 ocasiones, Sonic ,víctima del estrés, ha decidido pasar una temporada en un apacible balneario costero. Ante el inminente ataque de su omnipresente enemigo y la incapacitación temporal del puercoespín, los habitantes de Green Hill unen sus fuerzas para terminar de una vez con las hordas del terrible doctor y con sus planes de robar los anillos del caos, Pero sin Sonic, las cosas se complican.

K**NUCKLES CHAOTIX** es un juego sin Sonic, con seis personajes distintos, cada uno con sus características, un original sistema de control, *zooms* y numerosos vectores. Con estas premisas podríamos estar ante un gran juego, pero nada mas lejos de la realidad. Normalmente hay tres apartados básicos a la hora de valorar una juego: el apartado gráfico y sonoro, su ejecución y la jugabilidad. En algunos casos no importan los gráficos ni el sonido, pero una mala programación puede anular por completo la jugabilidad necesaria para la diversión. **KNUCKLES CHAOTIX** posee unos *sprites* mediocres, unos fondos de juzgado de guardia y unos *zooms* que al ampliar el *sprite* se convierten en una amasijo de pixels. El sonido no es nada del otro mundo, pero a buen seguro es lo mejor del cartucho. El sistema de control es absurdo y las fases de bonus, única diversión que hay en el juego, están realizadas pésimamente, en especial el túnel vectorial. En cuanto a la jugabilidad, si pasamos por alto los trompicones que da

AMAZING ARENA









BOSSES

El terror tiene mil formas., y el doctor Robotnik no iba a ser menos.



destruir parcialmente una zona y regresar a la base para reparar los desperfectos. Los helicópteros, por su complejo control, y los jeep, por su endeblez, son recursos finales para derribar los últimos obstáculos y tomar la bandera. Una vez conseguido este difícil cometido, ya podréis respirar tranquilos después de una contienda tan ardua.

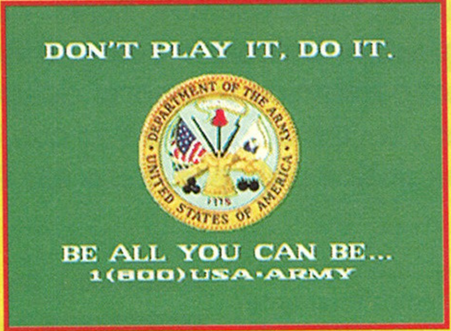
Como resumen final diremos que **RETURN FIRE** es la brillante aproximación del fenómeno STRIKE a la capacidad y virtudes de las consolas de la próxima generarión. Con este título, ***3DO*** hace un poco más grande y tentadora su oferta. Altamente recomendable.

DE LUCAR

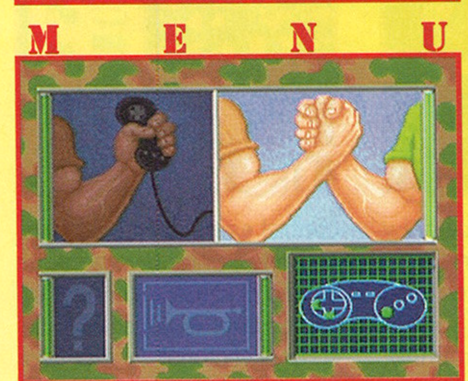




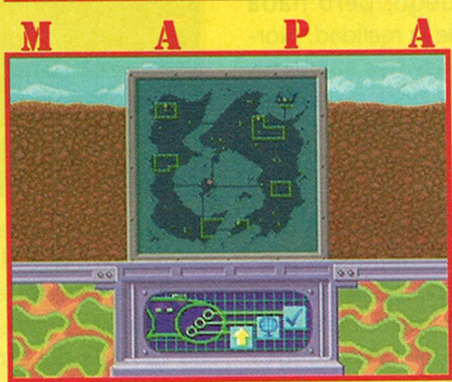




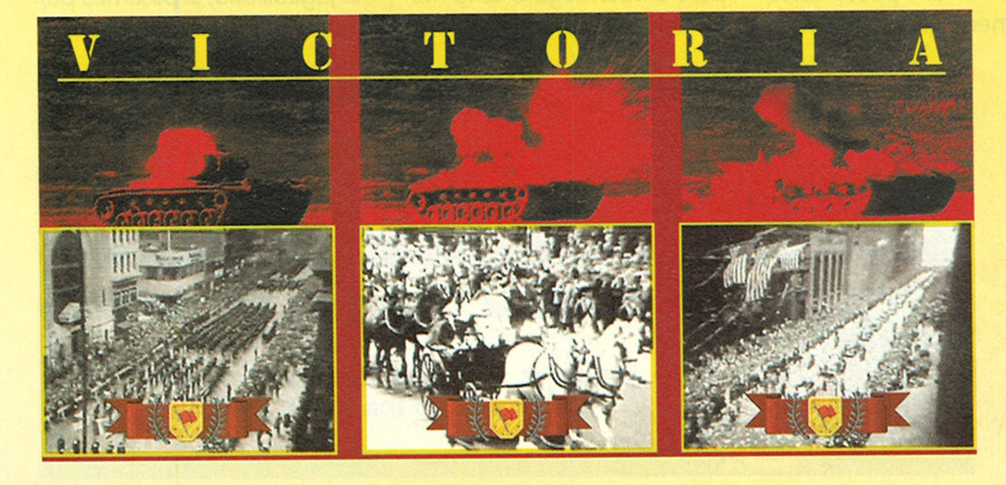
MENU



MAPA



VICTORIA





PROFILIC
SILENT SOFTWARE
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 17 VEHICULOS
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Un auténtico espectáculo para los ojos: perfecto scaling, impecable empleo de texturas y un efecto zoom que te dejará totalmente maravillado.



MUSICA

▲ Los amigos de las melodías de El Fary le pueden poner pegas, pero nosotros no cuestionaremos las obras de Verdi, Handel o Wagner.



SONIDO FX

▲ Uno de los aspectos más cuidados del programa. Explosiones, gritos, motores y demás efectos, suenan, gracias al Dolby Surround.



JUGABILIDAD

▲ Sencillo en su manejo, emocionante, nueve niveles con varios escenarios, y una opción divertidísima para dos jugadores simultáneos.

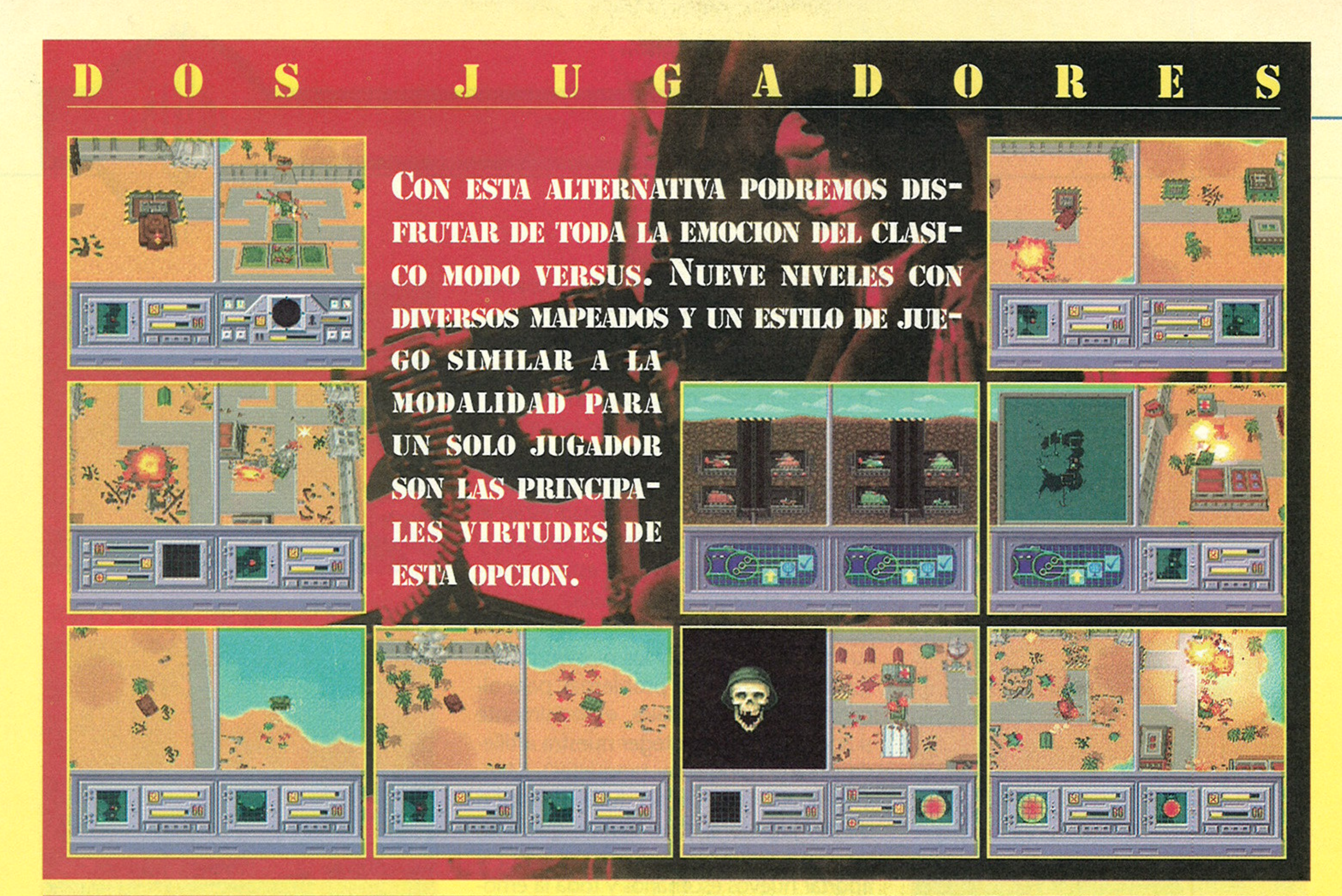


GLOBAL

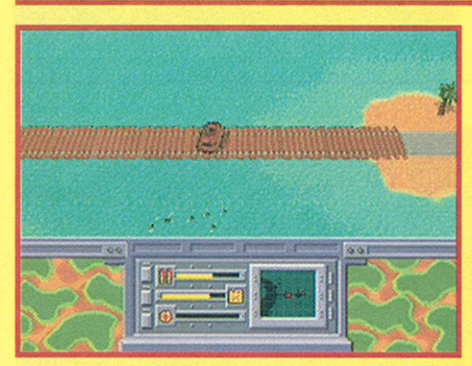


En una hipotética lista de los mejores juegos para 3DO, RETURN FIRE ocuparía el tercer puesto tras ROAD RASH y THE NEED FOR SPEED. Aprovechando las posibilidades del sistema de Panasonic, Silent Software nos ofrece una excitante visión de la guerra, mezcla de arcade y estrategia. Este lanzamiento es un auténtico regalo para tus ojos y oídos.

D O S J U G A D O R E S

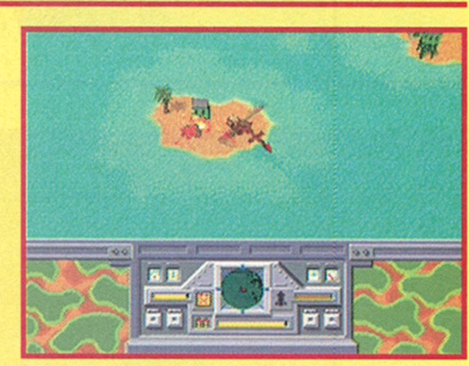


Con esta alternativa podremos disfrutar de toda la emocion del clasico modo versus. Nueve niveles con diversos mapeados y un estilo de juego similar a la modalidad para un solo jugador son las principales virtudes de esta opcion.





talla partida, utiliza el mismo *zoom* sin ralentizaciones ni brusquedades y cuenta también con passwords.
El objetivo del juego consiste, básicamente, en abrirse paso a través de la líneas enemigas hasta capturar su bandera y depositarla en nuestra base. Dicho así resulta sencillo pero, como podréis comprobar tras las tres primeras fases, la cosa se irá complicando al aumentar el tamaño de los escenarios y las instalaciones de nuestros antagonistas.
Nuestras tropas están formadas por cuatro unidades motorizadas: tanques, helicópteros, tanquetas lanzamisiles y jeep. Las filas enemigas son mucho más numerosas en reservas y defensas estáticas pero, si exceptuamos sus helicópteros y submarinos, carecen de tropas móviles que inquieten nuestros dominios. La estrategia más recomendable es avanzar,







Cada vehiculo posee unas características propias para desarrollar a la perfección las misiones encomendadas en cada fase. Lo mejor es combinar en un primer momento la artillería pesada.

SELECCION VEHICULO



B A N D E R A



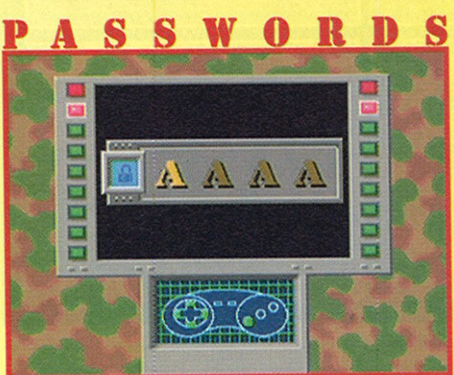




Dolby Surround nos deleitaremos bajo los compases de las obras de grandes maestros como Wagner, Verdi, Handel o Rossini. Resulta realmente sorprendente como encajan estas melodías con la acción que desarrollan cada uno de los vehículos y, sobre todo, su coordinación con los efectos sonoros o con el final de una fase. A un nivel similar de calidad están el selecto repertorio de efectos sonoros, y tendremos la sensación de estar sumergidos en el fragor de la batalla.

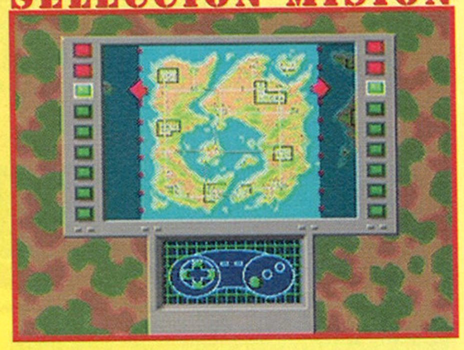
En lo que se refiere a su jugabilidad, con su mecánica sencilla y los passwords, no tendremos grandes problemas para alcanzar los niveles finales, especialmente si aprendemos a proteger nuestra artillería pesada (tanques y tanquetas). Mención aparte merece, sin duda, la opción de dos jugadores simultáneos, que añade muchos enteros al interés del juego al aportar nuevos escenarios y toda la emoción del auténtico modo Versus. A pan-

PASSWORDS





SELECCION MISION



VEHICULOS

JEEP:

- UNIDADES: 8.
- VELOCIDAD: Endiablada.
- MUNICION: Granadas.
- PECULIARIDAD: Sirve para capturar la bandera.
- CONTROL: Un poco incontrolable a máxima velocidad.

HELICOPTERO:

- UNIDADES: 3.
- VELOCIDAD: Buena.
- MUNICION: Misiles Aire, Tierra y Aire-Aire.
- PECULIARIDAD: Giro. (Botones L y R).
- CONTROL: Bastante complejo.

TANQUE:

- UNIDADES: 3.
- VELOCIDAD: Buena.
- MUNICION: Misiles Tierra y Tierra aire.
- PECULIARIDAD: Torreta Giratoria (Botones L y R).
- CONTROL: Resulta fácil.

TANQUETA:

- UNIDADES: 3.
- VELOCIDAD: Poca.
- MUNICION: Misiles Tierra, Aire, Tierra-Tierra y Minas.
- PECULIARIDAD: Alta resistencia a los impactos.
- CONTROL: Bueno y muy lento en los giros.

RETURN FIRE

A SANGRE Y FUEGO

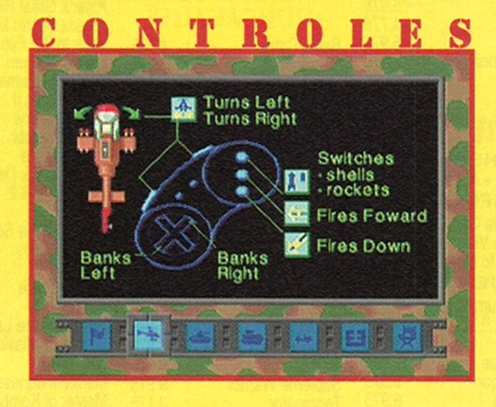
CUANDO EL COSMOS DEL VIDEOJUEGO PARECE GIRAR ALREDEDOR DE PRODIGIOS COMO SATURN O PLAYSTATION, CONSOLAS COMO 3DO, UNA ILUSTRE VETERANA DE LA PROXIMA GENERACION, SIGUEN TRABAJANDO PARA PONERLES LAS COSAS MUY DIFICILES.

Hace unos meses, el sistema *3DO* nos sorprendió con una increíble conversión del clásico ROAD RASH en la que la idea original se vió potenciada hasta límites casi insospechables. Poco tiempo después nos maravillaron con THE NEED FOR SPEED, un simulador automovilístico que deberían utilizar en todas las autoescuelas para adiestrar a los futuros conductores sobre los peligros que encierra la circulación en las ciudades. Para completar este sensacional panorama lúdico llega ahora **RETURN FIRE**, un arcade bélico que bebe en las fuentes de la saga STRIKE (DESERT, JUNGLE y URBAN STRIKE) de **Electronic Arts**, aunque la compañía norteamericana no tenga nada que ver con este proyecto.

Creado por **Silent Software** (unos desconocidos para la gran mayoría de los mortales), **RETURN FIRE** nos transporta al corazón de un hipotético conflicto armado entre dos fuerzas asentadas sobre un mismo territorio. Gráficamente es todo un espectáculo. Un prodigioso efecto *zoom* sincroniza a la perfección los cambios direccionales del vehículo con su velocidad, y con movimientos de pantalla como las rotaciones. Este *zoom* inteligente amplia la imagen en perspectiva isométrica cuando la acción es estática o lenta y, al iniciarse la marcha del vehículo, el plano cambiará hasta mostrarnos una toma aérea. Para completar esta exhibición visual, tendremos la oportunidad de gozar del perfecto *scaling* de los edificios, su impecable *texture mapping* y, sobre todo, con la belleza de las superficies de agua.

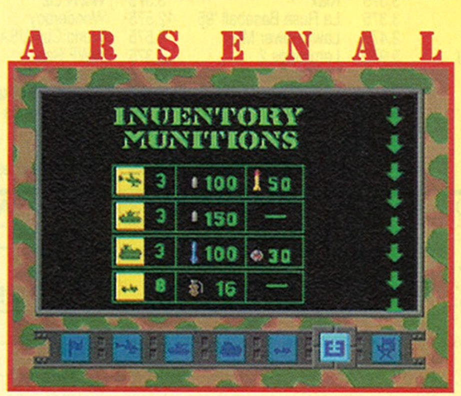
Si gráficamente raya a gran altura, en el apartado sonoro pocos lanzamientos pueden presumir de una banda sonora tan magistral como la de **RETURN FIRE**. Con la calidad que sólo puede dar el

CONTROLES





ARSENAL



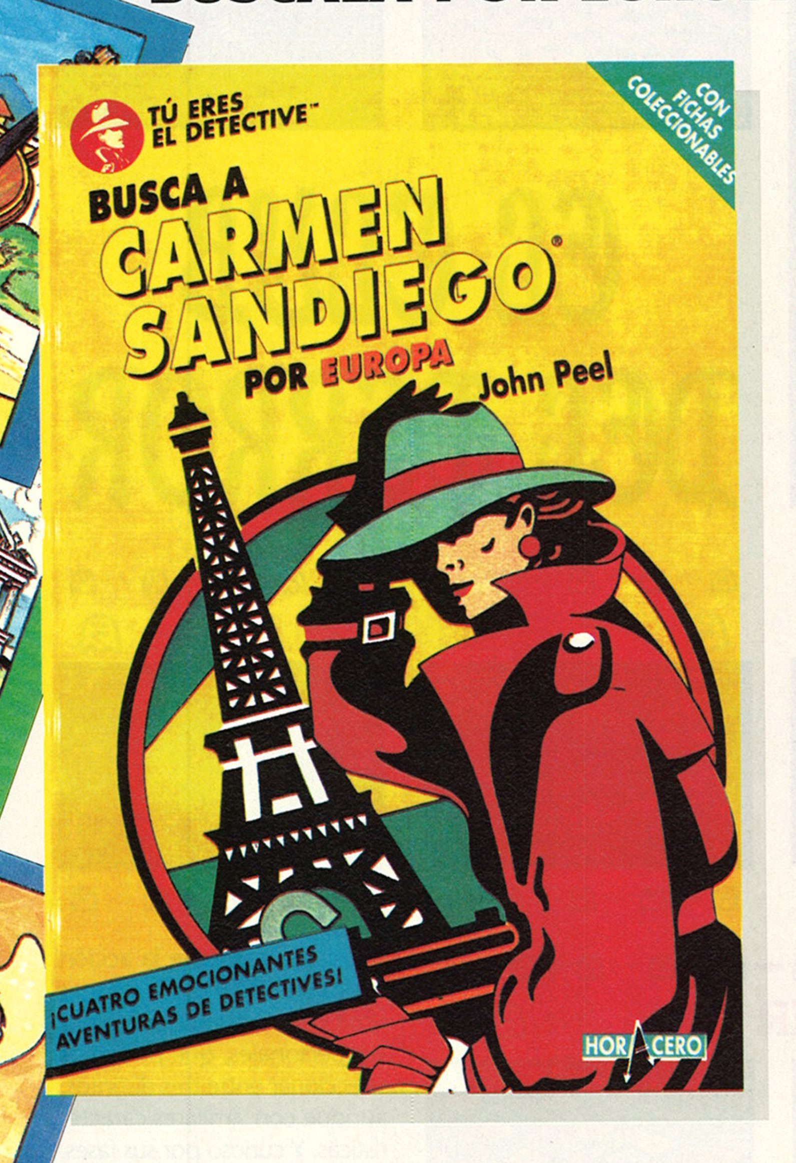


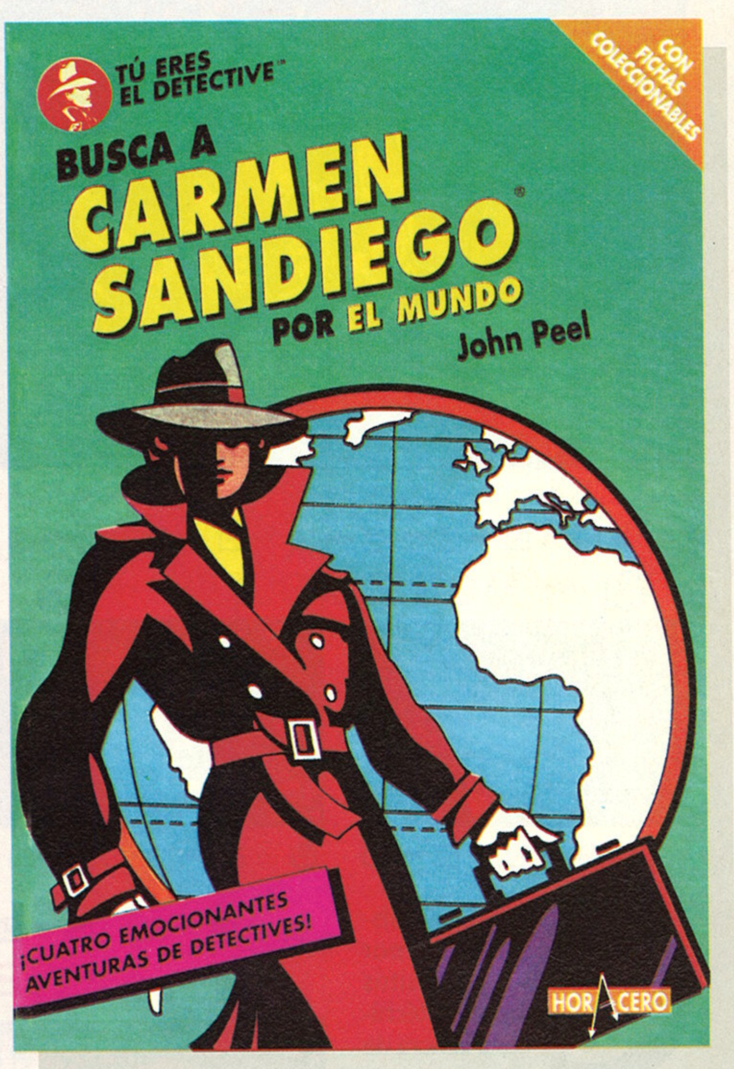
INFORMACION



¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

BÚSCALA POR EUROPA Y POR EL MUNDO



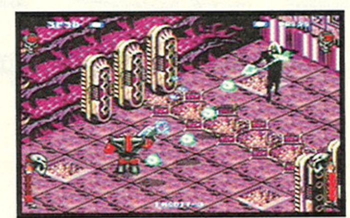


DOS FASCINANTES LIBROJUEGOS, DONDE TÚ ERES EL DETECTIVE







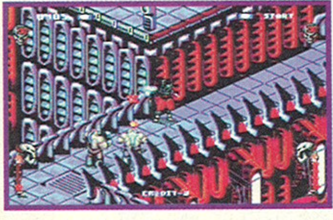




EL CLUB DEL TERROR



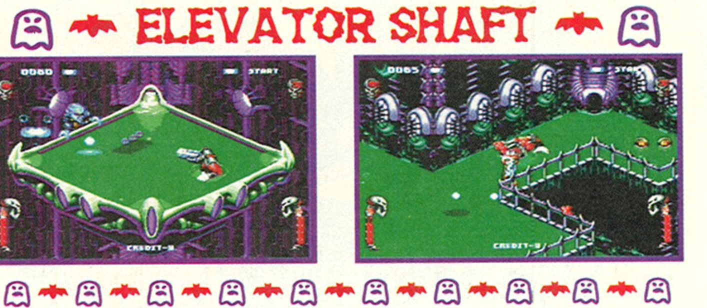
MONSTROCITY





ELEVATOR SHAFT





SEWER DUCT











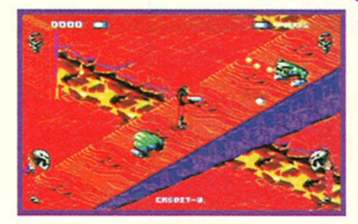
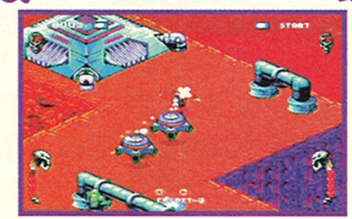
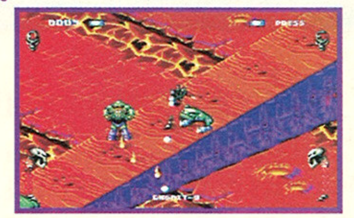
Core se ha distinguido por sus exquisitos recursos técnicos a la hora de dar a luz alguno de sus juegos. En esta ocasión, y retomando títulos del calibre de CHAOS ENGINE o GAUNTLET, nos valdremos de nuestras piernas y armas para llevar a cabo nuestra misión. Así en una perspectiva isométrica, excepcionalmente concebida y con un scroll de leyenda, tenemos ante nosotros uno de los juegos más curioso de los últimos tiempos. Curioso por su desarrollo, que mezcla sabiamente la acción de los *shoot'em ups* y algunas dosis de aventura. Curioso por sus personajes, que podemos seleccionar entre tres distintos, aunque con similares características. Y curioso por sus fases, que varían enormemente unas de otra, con el aliciente que supone para el juego.

En el lado negativo destacamos el tamaño de los *sprites,* que al ser tan pequeños repercute directamente sobre las animaciones. Nuestro cometido en cada fase será encontrar la salida. Pero no siempre será evidente, ya que en algún ni-





MARS

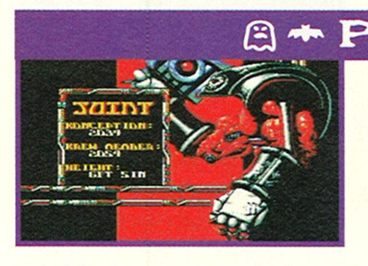










PERSONAJES







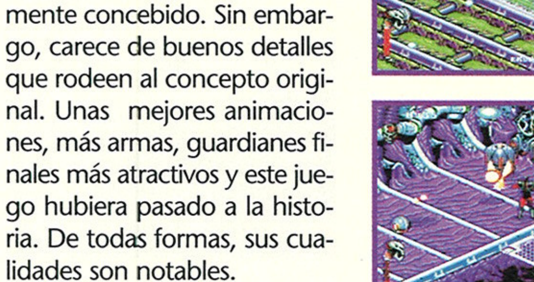
vel deberemos destruir algo o a alguien para que se active. El juego cuenta con guardianes de nivel, aunque bien es cierto que no son lo agraciados que nos gustaría. **SKELETON CREW** no es un juego genial, pero está sabiamente concebido. Sin embargo, carece de buenos detalles que rodeen al concepto original. Unas mejores animaciones, más armas, guardianes finales más atractivos y este juego hubiera pasado a la historia. De todas formas, sus cualidades son notables.

THE SCOPE

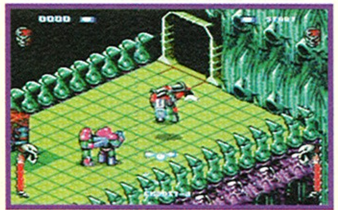
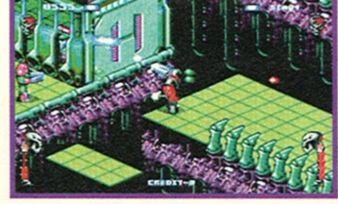


VENUS






KADAVER'S BASE




SKELETON KREW

© 1995 CORE DESIGN LTD.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

CORE
CORE DESIGN
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ 4
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ El scroll es de lo mejorcito que hemos visto.

▼ Sprites diminutos y animaciones más bien pobres.

MUSICA



▲ Otorga al juego un ambiente cibernético muy apropiado.

▼ Son demasiado parecidas.

SONIDO FX



▲ Numerosos, variados y de muy alta calidad.

▼ El sonido de los disparos es francamente bueno.

JUGABILIDAD

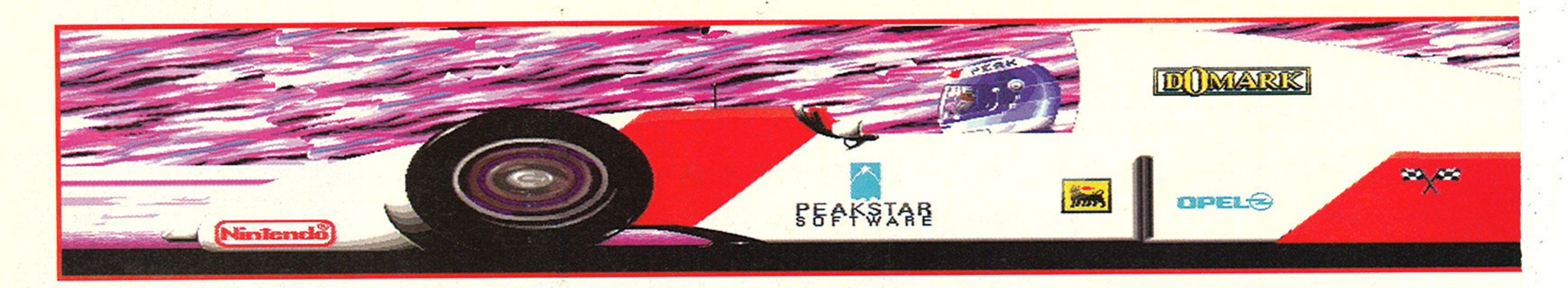


▲ Cada fase tiene su manera de acabarse.

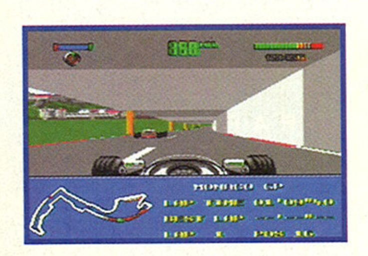
▼ Es bastante fácil y, al rato, se hace monótono.

GLOBAL 79

Core nos ha acostumbrado mal. Siempre que esperamos sus juegos exigimos más que a otras compañías. En esta ocasión, técnicamente no nos han defraudado, pero se les han escapado detalles que aboguen por una mayor jugabilidad. Un lanzamiento con muchos contrastes.



DOMARK, COMPAÑIA ESPECIALIZADA EN REALIZAR JUEGOS VECTORIALES SOBRE LAS GRANDES COMPETICIONES DEL MOTOR, SIGUE APOSTANDO POR EL FANTASTICO MUNDO DE LA FORMULA UNO. AHORA, APARECE LA SEGUNDA ENTREGA DEL CLASICO F1 PARA LOS 16 BITS DE NINTENDO Y DE SEGA. CURIOSAMENTE, ESTAS DOS ENTREGAS SOLO COINCIDEN EN EL TITULO.

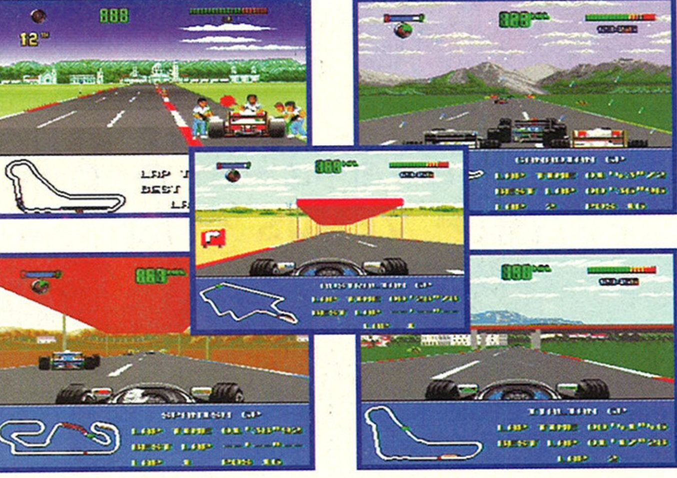


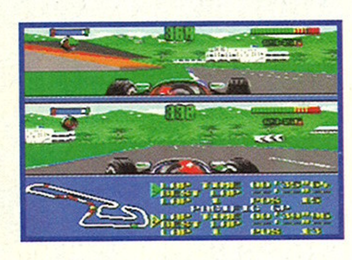


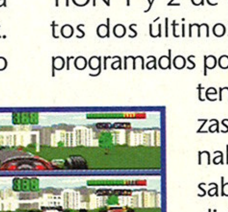




La aparición, hace cerca de dos años, de F1 para *Mega Drive* supuso una bocanada de aire fresco para todos los aficionados a la fórmula uno. Sus componentes vectoriales y la velocidad superaban con creces la categoría de cartuchos como SUPER MONACO GP, AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II, o FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE. Ni siquiera posteriores lanzamientos, a excepción de VIRTUA RACING de **Sega**, consiguieron batir la primera entrega de **Domark**. Sin embargo, este cartucho no vio la luz para *Super Nintendo*. Los únicos lanzamientos del género para esta consola en España fueron el magnífico NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP de **Nintendo** y poco después F1 POLE POSITION 1 y 2 de **Ubi Soft**. Estos dos últimos cartuchos, programados por **Human**, no tenían semejanzas con el original F1, y se basaban en la tradicional concepción de este género. La reciente aparición de KAWASAKI, también de **Domark**, hacía prever que esta compañía se estaba especializando en juegos vectoriales sobre el mundo de la velocidad. Pero sin dar tiempo a reaccionar, la segunda entrega del casi mítico F1 aparece en sus versiones para los 16 bits de **Nintendo** y **Sega.** Sorprendentemente ambos programas lo único que tienen en común es el tí-









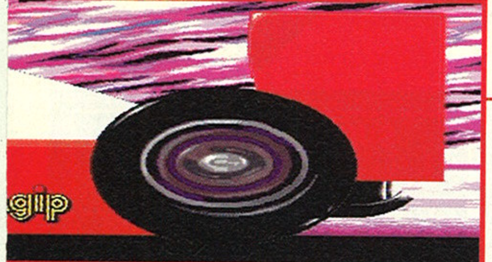
C. TECNICAS



PILOTOS Y ESCUDERIAS

LA VELOCIDAD TIE





MEGA DRIVE-SNES









CAMPEONATO



Este cartucho apuesta, como en la primera versión, por los gráficos vectoriales y la velocidad.

KNOCK OUT





La versión para Mega Drive presenta dos perspectivas diferentes, aunque no ofrecen demasiado.

CIRCUITOS

Hay pocas innovaciones con respecto al cartucho original, pero el sello Domark sigue presente.

CONTROL

tulo, ya que mientras la versión para *Mega Drive* utiliza de nuevo los vectores, la de *Super Nintendo* vuelve a la concepción clásica de los anteriores lanzamientos en esta consola. El primer cartucho es simplemente una actualización de la primera entrega, en la que las principales novedades son la desaparición de opción de turbo, la inclusión de una nueva perspectiva de todo el coche y la vista desde la posición del piloto. Además la velocidad se ha incrementa-

DOS JUGADORES

NE UN PRECIO

MEGA DRIVE



CREDITS

ACCLAIM	
DOMARK	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
CIRCUITOS	16
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Buenos gráficos vectoriales, aunque con pocas innovaciones.

▼ La nueva perspectiva no está lograda, sobre todo al girar las ruedas.



MUSICA

▲ Las melodías de corte tecno, resultan apropiadas para este género.

▲ La variedad hace que este juego no resulte repetitiva en los menús.



SONIDO FX

▲ Cumple perfectamente con las necesidades del género de la fórmula uno.

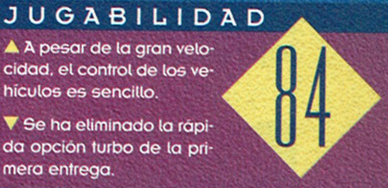
▲ No desentonan con el resto del juego, aunque tampoco realiza alardes.



JUGABILIDAD

▲ A pesar de la gran velocidad, el control de los vehículos es sencillo.

▼ Se ha eliminado la rápida opción turbo de la primera entrega.



GLOBAL 82

Continúa la tradición vectorial de la compañía Domark con una actualización del popular F1. Este nuevo lanzamiento para los 16 bits de Sega incorpora pocas novedades, pero la esencia y la calidad del cartucho original siguen estando presentes. Estas características son suficientes para lograr un aceptable programa sobre el mundo de la velocidad.





La concepción clásica preside todo este lanzamiento.

PASSWORDS





Domark rompe con su trayectoria vectorial en la versión para SNES.



En la opción para dos jugadores se utiliza el sistema de Split Screen.

PARRILLA DE SALIDA



DOS JUGADORES



do, aunque las mejoras gráficas son limitadas. En el cartucho para *Super Nintendo* desaparecen los vectores, utilizando la típica perspectiva real desde la parte trasera del vehículo y el *scroll* frontal de rigor. De todas formas el fórmula no se encuentra integrado en los circuitos, dando la sensación de que está suspendido a un par de centímetros sobre la pista. Por lo que respecta al sonido, el ruido de los motores es tan fuerte que en ocasiones resulta molesto. Las opciones son el único aspecto en el que los dos programas coinciden, puesto que mantienen la línea de este género. Unicamente destacar la posibilidad de elegir las pruebas del campeonato del mundo, y una competición en la que para seguir adelante es necesario terminar entre los tres primeros puestos. **Domark** continúa su tradicional estilo en *Mega Drive* sin grandes novedades, y debuta en la fórmula uno de *Super Nintendo* con un mediocre cartucho que ofrece bastante poco.



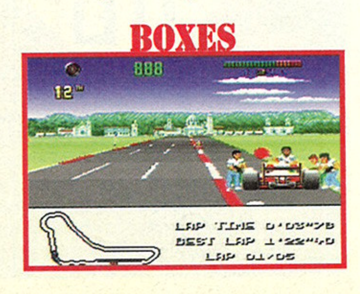


JAVIER ITURRIOZ



Durante la prueba puede repararse el vehículo y repostar gasolina.

BOXES

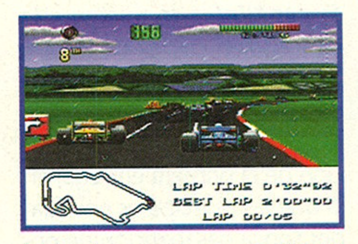


CIRCUITOS





Los circuitos representan los trazados originales del campeonato mundial.



Entre las opciones destacan el número de vueltas y el tipo de marchas.

OPCIONES



SUPER NINTENDO

F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

ACCLAIM
DOMARK
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
CIRCUITOS ◆ 16
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Suave scroll frontal y sprites bien definidos.

▼ Los vehículos de este título no se integran en el circuito. Parece que flotan en el aire.



MUSICA

▲ La melodía utilizada durante los menús no resulta repetitiva.

▼ La variedad es una asignatura pendiente en todo el género.

79



▲ El sonido de los motores de los coches tiene un gran realismo.

▼ Cuando suben las revoluciones, puede resultar molesto.



JUGABILIDAD

▲ Los vehículos son muy fáciles de controlar en cualquiera de los circuitos.

▼ No incluye ninguna novedad con respecto a los títulos anteriores de SNES.



GLOBAL



La compañía Domark rompe con sus programas vectoriales para volver a una concepción tradicional, aunque sin aportar nada nuevo a los numerosos cartuchos de este género. Por ahora, y mientras no se demuestre lo contrario, los coches voladores no pueden participar en el campeonato del mundo de esta apasionante modalidad deportiva.

NO TE QUEMES



No te quemes demasiado, puesto que este concurso te lo va a poner muy fácil. SUPER JUEGOS y SPACO S.A. te dan la oportunidad de conseguir un premio que quemará los 16 bits de tu consola Super Nintendo. Si quieres conseguir uno de los 12 estupendos lotes compuestos por el espectacular juego THE FIREMEN junto con dos de los más históricos handhelds del mercado japonés, sólo tienes que contestar a estas tres simples preguntas y mandarlas junto con el cupón, relleno con tus datos (no se admitirán fotocopias), antes del día 30 de Junio a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso The Firemen".

Además las seis primeras cartas ganadoras también recibirán un legendario handheld con uno de los juegos más espectaculares del mercado.







PREGUNTAS:

1 - ¿ COMO SE LLAMAN LOS DOS PROTAGONISTAS DEL JUEGO THE FIREMEN?

2 - ¿ CUANTOS MEGAS TIENE ESTE CARTUCHO?

3 - ¿ COMO SE LLAMA LA CHICA QUE LES MANTIENE INFORMADOS?

Os damos una pista: echad un vistazo a la review que sale en este mismo número.

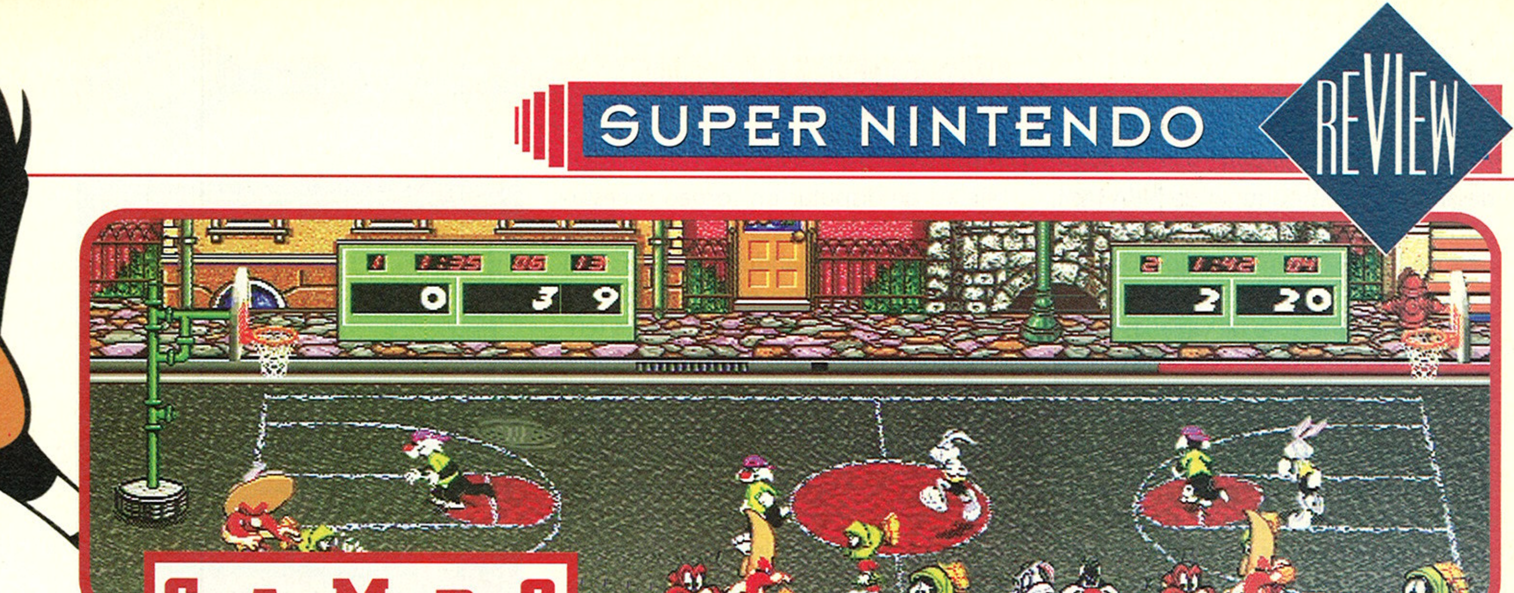


NOMBRE: ______ APELLIDOS: ______
DOMICILIO: ______ POBLACION: ______
PROVINCIA: ______ C.P.: ______ TEL.: ______
1 ______ 2 ______ 3 ______

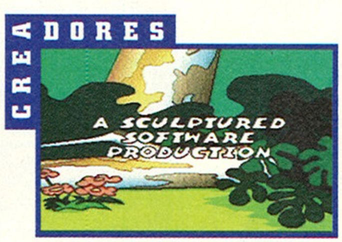
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



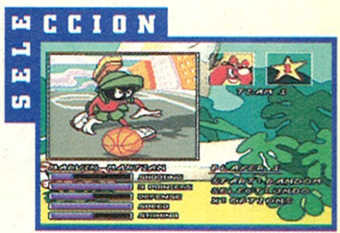
Resulta gratificante comprobar como con recursos técnicos limitados y la simple intención de hacer correctamente las cosas, la compañía Sunsoft es capaz de realizar un juego bien hecho y entretenido al máximo.





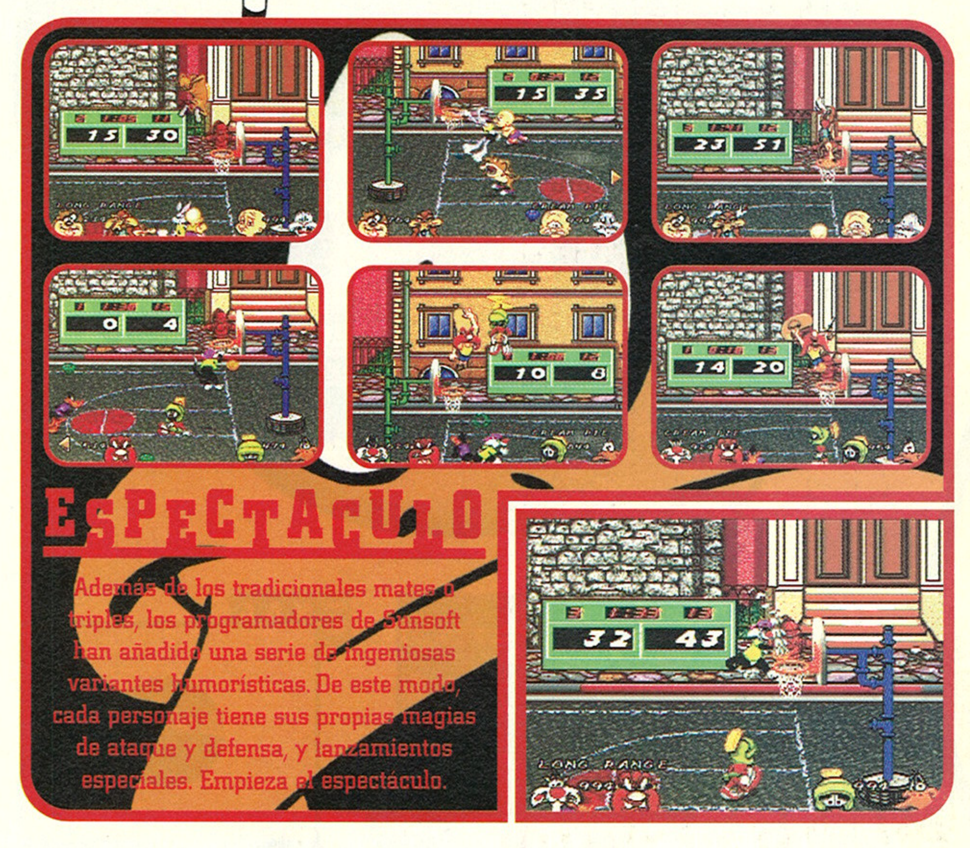






Bien es cierto que gran parte de las virtudes de este juego vienen de la mano de sus personajes estelares, los populares *cartoons* de la factoría **Warner**. Sin embargo, el hecho de disponer de la licencia para utilizar a estos simpáticos protagonistas puede volverse en contra de los programadores, ya que los futuros usuarios exigirán unas animaciones y unos *gags* humorísticos acordes con la imagen que tenemos de estas estrellas. Si el producto final no responde a estas expectativas, el lanzamiento puede sumirse en el más absoluto fracaso y olvido por parte de los usuarios. Afortunadamente, estamos en el caso inverso. Este cartucho derrocha calidad por los cuatro costados y, además, un apartado que en este tipo de conversiones suele dejarse un poco de lado, la jugabilidad, alcanza unas cotas de entretenimiento grandiosas.

Este título, debido a su particular ambientación, es un emulador más que un simulador del deporte de la canasta. Su



ESPECTACULO

Además de los tradicionales mates o triples, los programadores de Sunsoft han añadido una serie de ingeniosas variantes humorísticas. De este modo, cada personaje tiene sus propias magias de ataque y defensa, y lanzamientos especiales. Empieza el espectáculo.

NCESTO COMICO



desarrollo es semejante al de NBA JAM, esto es, un dos para dos sin árbitro. Además de los típicos mates, triples y jugadas clásicas, los ingenieros de la **Sunsoft** han incluido una serie de variadas y simpáticas notas de humor. Así, cada uno de los personajes tiene sus magias particulares de ataque y defensa, tiros especiales y un sinfín de detalles de todo tipo. Afortunadamente, este soberbio despliegue de *gags* puede ser controlado hasta el punto de eliminarlos completamente y convertirlo en un simulador de baloncesto tradicional. Al margen del clásico modo de exhibición, tenemos la posibilidad de disputar un torneo preestablecido bien solos o con la compañía de un amigo, controlando cada uno a un jugador del mismo equipo. Con un adaptador para cuatro participantes tendremos la alternativa de ampliar el espectro de diversión hasta límites infinitos, manejando cada jugador a uno de los cuatro baloncestistas en pista. Poco más que decir. Únicamente recomendaros este cartucho por la enorme diversión que es capaz de proporcionar a cualquiera que tenga el acierto de seleccionarlo para su colección.

THE SCOPE

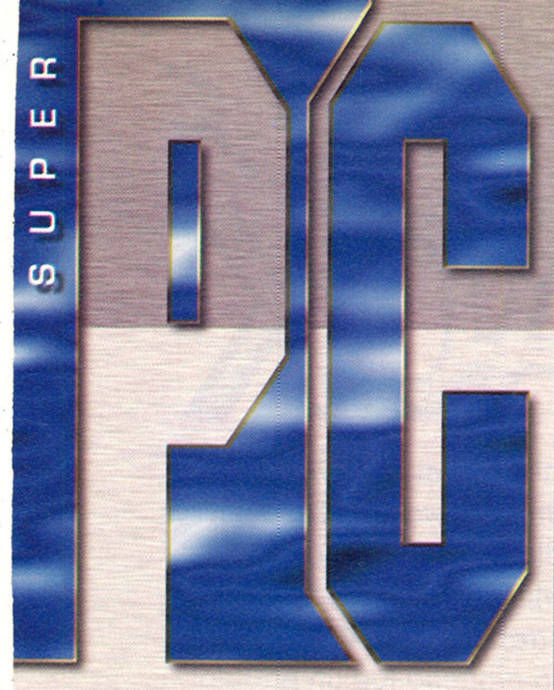


INTRO

FINAL

TOURNAMENT

Este título incluye la opción de disputar un torneo preestablecido, en el que podremos jugar con un amigo. La diversión está asegurada.



Este mes en la revista SUPER PC le ofrecemos un interesante estudio sobre las últimas unidades de CD-ROM de cuádruple velocidad aparecidas en el mercado. Además regalamos un disquete con un interesante juego de habilidad llamado Chess Housers y un CD-ROM con una seleccionada colección de shareware y una demo de El Periódico de Catalunya.

SUPER PC

EDUCACION
Cuentos y cartas
THUMBELINA ■ UPSIDE TOWN ■ WILD CARDS

CD-ROM DE REGALO

Nº25 ■ JUNIO 1995 ■ 875 PTAS.

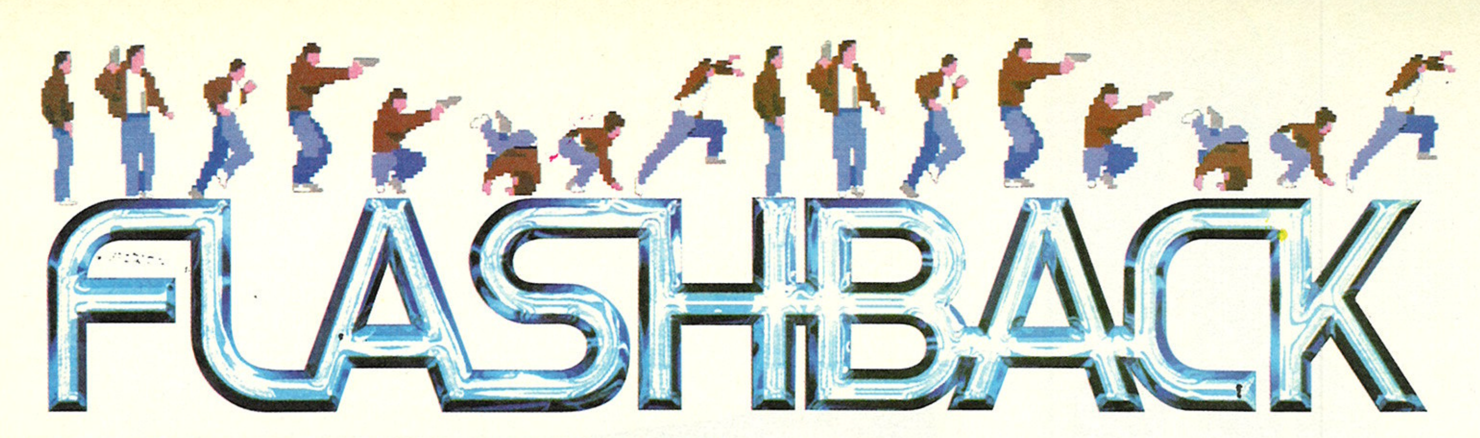
Communications Suite
TODO LO NECESARIO PARA CONECTAR SU MODEM

Creative TVCoder
VEA EN TV LO QUE HACE EN SU PC

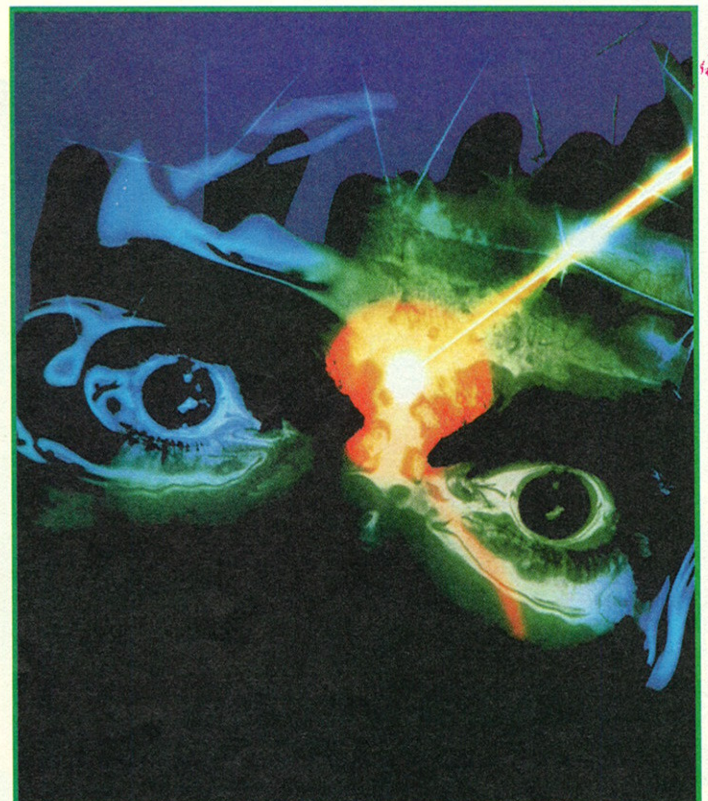
Flight Unlimited
UN SIMULADOR DE VUELO MUY REAL

ACTUALICE SU EQUIPO
Lectores CD-ROM de cuádruple velocidad

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES



FLASHBACK

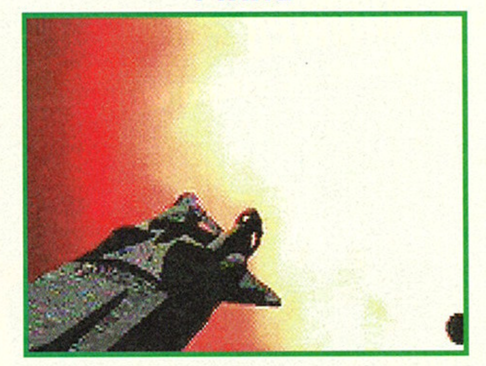


Todo comenzó allá por el año 1987. La compañía Broderbound Software decidió utilizar un sistema, mediante ordenador, para digitalizar los movimientos típicos de una persona (andar, correr o saltar). El resultado de este imaginativo proceso fue un popular juego llamado PRINCE OF PERSIA.

LA IDENTIDAD PERDIDA

Su realismo atrajo la atención de un numeroso grupo de programadores que veían con asombro como un título, aparentemente insulso, se convertía en un auténtico mito dentro de este sector. Después de este lanzamiento, la locura llegó con el llamado método *rotoscoping*, ya utilizado por la archiconocida compañía de dibujos animados **Disney.** Con este sistema se pueden digitalizar los movimientos de un ser humano mediante polígonos. De este modo, el realismo logrado es mucho más espectacular que con el tradicional método de los *sprites.* La primera empresa de programación que utilizó este revolucionario planteamiento fue **Delphine Software** que, con una aventura gráfica de suspense llamada CRUISE FOR A CORPSE, invadió el mercado en 1992. Un año después, el mismo grupo sacó al mercado uno de los títulos más famosos del mundo del videojuego, tanto por su originalidad como por su espectacularidad. Su nombre era **FLASHBACK.** Esta aventura narra las espectaculares desventuras de un joven estudiante, denominado Conrad B. Hart, que casualmente un día descubre que una raza de seres extraterrestres está intentando conquistar diversos planetas de la galaxia Titán. Todo va bien hasta que un día ellos le descubren y, al intentar huir, pier-

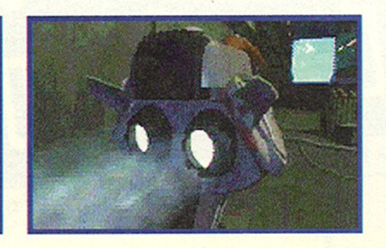
FINAL



La acción de esta nueva entrega del clásico FLASHBACK para el sistema CDi de Philips es trepidante, y mantiene todo el suspense hasta la secuencia final.



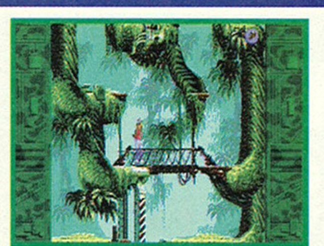




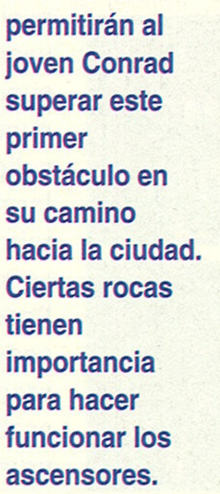




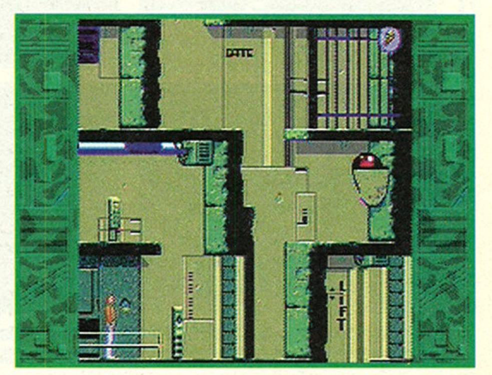
SELVA ARTIFICIAL





En la salida de este paraje existe un enorme precipicio. Sólo el ingenio y un exhaustivo reconocimiento de la selva permitirán al joven Conrad superar este primer obstáculo en su camino hacia la ciudad. Ciertas rocas tienen importancia para hacer funcionar los ascensores.

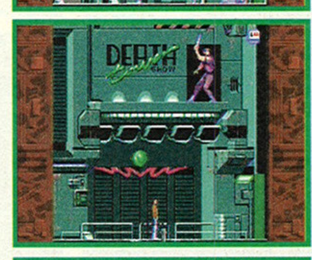


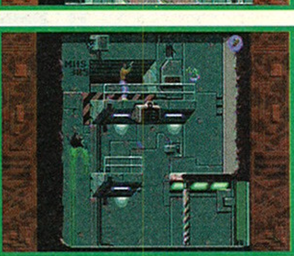
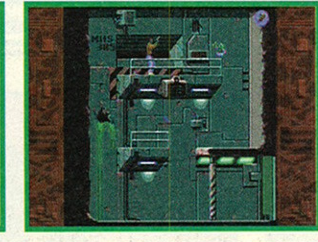



de la memoria. Aquí comienza esta verdadera odisea. Tu misión consiste en ayudar a Conrad a recuperar la memoria y evitar que estos extraños sujetos consigan su propósito.

A diferencia de otras versiones de este juego, **FLASHBACK** posee a ambos lados de la pantalla dos columnas con dibujos psicodélicos que le dan un toque cibernético al ambiente. Por lo demás, los escenarios son exactamente iguales a las anteriores entregas con un aire a la famosa película *Blade Runner,* pero sin tanta violencia. La acción es absolutamente trepidante, manteniendo el suspense hasta el momento final de cada secuencia. El movimiento del personaje es una de las cosas que te sacarán de quicio. Las difíciles combinaciones de botones para lograr que el héroe salte, corra, se agache, dispare o ruede por el suelo lograrán que te entren ganas de lanzar tu ***CDi*** contra la pared. El caso es que toda esta complicación añadirá un poco más de emoción a la jugabilidad, aunque en cier-

NEW WASHINGTON

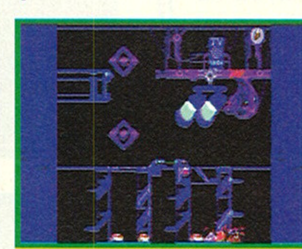



Conrad debeá reunir una elevada cifra de dinero para inscribirse en un concurso cuyo premio es un viaje a la Tierra. El protagonista deberá eliminar a una peligrosa banda de mutantes. Registra a los enemigos muertos en busca de llaves, ya que serán de gran importancia.

DEATH TOWER

En este popular concurso de Titán, el participante debe superar los ocho pisos de una torre. Para cumplir la misión es necesario superar numerosos peligros en forma de robots, minas y ametralladoras. Pocos han conseguido su propósito de acabar esta prueba.





ANIMACIONES



Las animaciones de este lanzamiento han sido realizadas a través del sistema de rotoscoping.



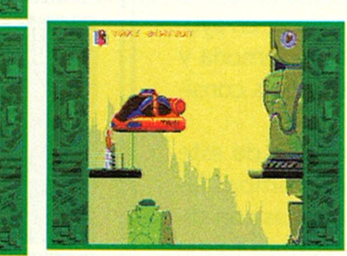
tas partes del juego la acción se ralentiza llegando a desesperar al más paciente de los hombres. La capacidad que posee el soporte ***CDi*** para generar sonidos y músicas le ha permitido que los efectos, aunque escasos, puedan considerarse como los mejores realizados para cualquier versión de este título. Además, la nitidez de este apartado hace que, con el ambiente apropiado, te introduzcas dentro de la aventura. De esta manera, en determinados instantes puedes pensar que tú mismo eres Conrad, el joven estudiante. Las animaciones están más que conseguidas debido al ya mencionado sistema del *rotoscoping*, haciendo que hasta el último detalle en el movimiento de cualquiera de los personajes destaque por encima de todo lo demás.

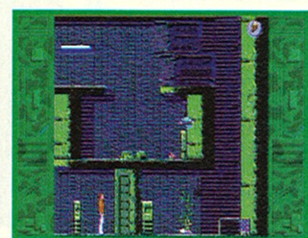
Para los más fervientes seguidores del sistema ***CDi*** éste es, sin duda alguna, un título que, aunque clásico, debe formar parte inevitablemente de tu colección.

ASIKITANGA

LA TIERRA

Después de vencer en el concurso, Conrad viaja de nuevo a la Tierra con la ilusión de hallar un nuevo panorama. Sin embargo, nada ha cambiado. Tras una rápida persecución, el joven se dirige hacia su antiguo laboratorio en busca de la paz. Pero, se equivoca una vez más.







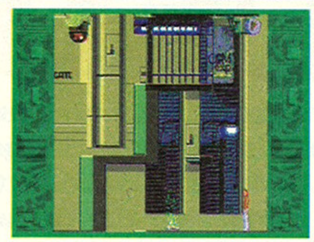


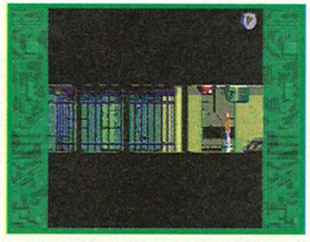


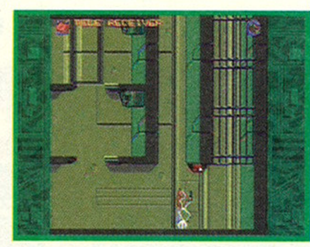




LA PRISION







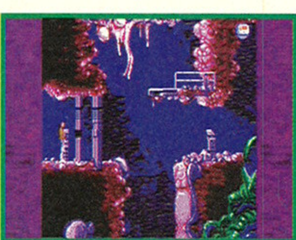




Por casualidad, Conrad descubre los planes alienígenas para exterminar a la raza humana. Sin embargo, sus enemigos le capturan, y es condenado a muerte. El científico aprovecha un despiste para adueñarse de un arma y huir hacia el planeta de los extraterrestres en una nave.

GRIDEON









Conrad ha descubierto que sus rivales están dirigidos por un ordenador central. A partir de ese momento, intentará acabar con él. Tras conseguir el objetivo, el protagonista acciona un mecanismo de destrucción del planeta. Conrad B. Hart escapa de milagro de la explosión.













PHILIPS
DELPHINE SOFTWARE
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 87



▲ Excelentes secuencias y el ya mencionado método de rotoscoping. Este título no aporta nada nuevo con respecto a las versiones para otros sistemas.

MUSICA 85



▲ Una magnífica capacidad de sonido que aporta el CDi.

▼ Las melodías de este juego resultan bastante escasas.

SONIDO FX 86



▲ Aunque escasos, los efectos de sonido están muy bien logrados.

▼ Son demasiado repetitivos a lo largo de todas las fases.

JUGABILIDAD 88

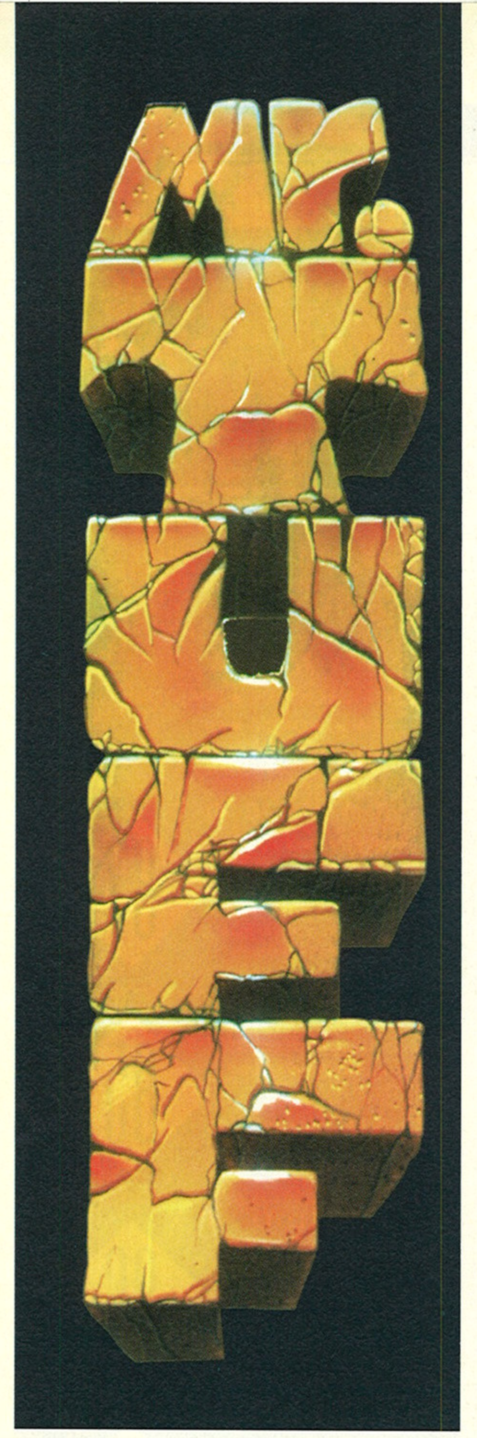


▲ Su gran variedad de movimientos hace que la acción sea trepidante.

▼ En ciertas partes del juego puedes llegar a liarte con los mandos.

GLOBAL 87

Este título sigue siendo uno de los más populares en el mercado de los videojuegos, pero aun así debemos tener en cuenta que tiene dos años. Esta conversión ha variado poco o nada con respecto a las de otros sistemas. De todas formas, nadie puede negar que estamos ante un clásico, y sólo por eso merece la pena adquirirlo y olvidar su retraso.



UN ROBOT MULTIUSOS

Los usuarios de la consola Super Nintendo, que se sientan cautivados por los retos difíciles, encontrarán en MR. TUFF una fuente inagotable de experiencias para demostrar sus habilidades dentro del género de las plataformas. Conectad vuestra consola y disfrutad con este simpático robot-mayordomo.





Ocean vuelve a la carga con un divertido juego de plataformas para los 16 bits de **Nintendo**. El grupo responsable de la programación de **MR. TUFF** ha sido **Sales Curve**, aunque también han realizado algunos trabajos bajo el sello **Storm**. Entre sus producciones para consola encontramos títulos como TIME SLIP, TRODDLERS o SUPER SWIV. Con **MR. TUFF Sales Curve** vuelve a sumergirse de lleno en el género de plataformas. El planeta Tierra ha sido abandonado por sus habitantes, tras descubrir un mundo libre de contaminación ideal para comenzar una vida nueva. Atrás quedan sus hogares y una legión de robots domésticos a los que se les ha negado la posibilidad





ZONA QUEMADA



de emigrar al espacio exterior. Además los robots encargados en su día de la seguridad han tomado el poder, esclavizando al resto de la población androide. Tan sólo una voz parece levantarse contra la injusticia. Se trata de un pequeño robot llamado Mr. Tuff que , aprovechando sus habilidades y la versatilidad de sus accesorios, decide poner fin a tanta injusticia. Es en este momento cuando vosotros entráis en juego. Tomando los mandos del protagonista deberéis luchar contra un sinfín de enemigos y trampas a través de un largo camino. Podréis hacerlo solos o compitiendo contra un segundo jugador que, bajo el nombre de Mr. Firm, inten-

PANTANO







tará eclipsar a vuestro héroe consiguiendo una mayor puntuación o finalizando el juego antes que vosotros. El cartucho consta de 6 fases, divididas a su vez en varias subfases, que representan distintas zonas (un aparcamiento de coches, un edificio de viviendas o una mansión encantada). El objetivo consiste en encontrar y destruir un determinado número de blancos, establecidos al principio de cada subfase. Una vez eliminados se desbloqueará la salida y podréis pasar al siguiente nivel, hasta llegar al jefe final de fase. **MR. TUFF** tiene una gran variedad en sus fases. Así, sortearéis a vuestros enemigos recogiendo los diferentes items diseminados por el mapeado o viajaréis sobre el techo de un autobús. Los items proveerán a vuestro héroe de una serie de accesorios para librarse de los adversarios. El apartado musical es técnicamente perfecto con melodías sampleadas, cuyo único fallo es ser demasiado repetitivas. Los sobrios gráficos cumplen con su cometido. Las animaciones son fluidas y permiten controlar a Mr. Tuff fácilmente ante las acometidas de los enemigos que aparecen en la pantalla a lo largo del juego.

R. DREAMER



OCEAN
SALES CURVE
MEGAS ◆ 12
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 85
▲ Excelente ambientación de todos los escenarios del juego.
▼ El diseño de algunos enemigos resulta demasiado simple.

MUSICA — 86
▲ Melodías sampleadas os acompañarán durante la aventura.
▼ En algunas ocasiones resultan excesivamente repetitivas.

SONIDO FX — 84
▲ Prácticamente no falta de nada en este apartado del juego.
▼ Aglunos efectos no tienen una gran calidad técnica.

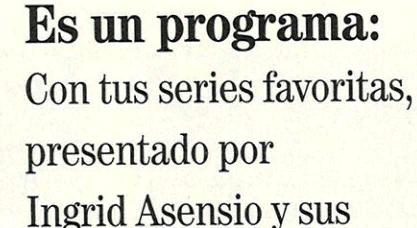
JUGABILIDAD — 88
▲ Con este buen cartucho tendréis bastante diversión para rato.
▼ El excesivo nivel de dificultad en las últimas fases del título.

GLOBAL — 85
El último lanzamiento de la compañía inglesa Ocean basa todo su éxito en una jugabilidad arrolladora que, junto a unos gráficos repletos de simpatía, nos introducen en un mundo loco. MR. TUFF es un lanzamiento que asegura la diversión durante mucho tiempo. Un buen juego que hará las delicias de todos los amantes al género de plataformas.

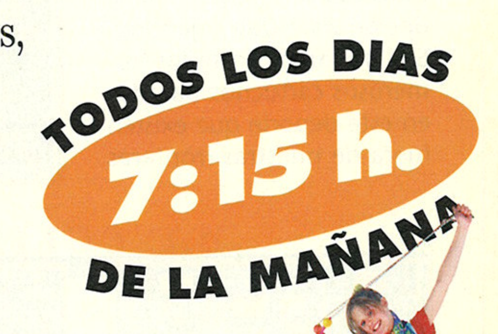
Club MEGATRIX

Llega lo más divertido de la televisión.

Es un Club:
Con miles de regalos,
sorteos de viajes
y muchas sorpresas.
Participa. Hazte socio
en tu quiosco.

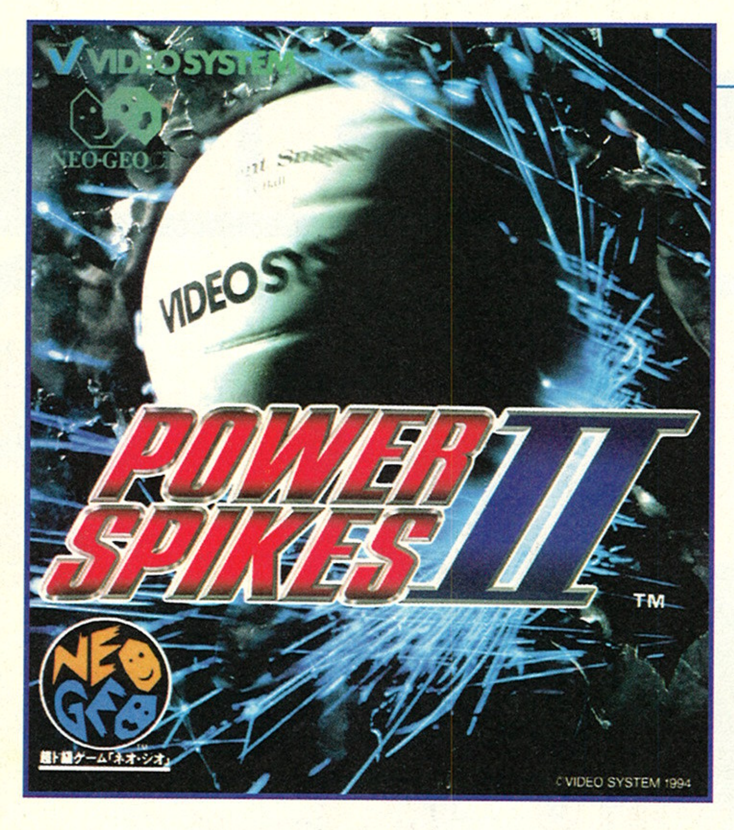


Es un programa:
Con tus series favoritas,
presentado por
Ingrid Asensio y sus
mejores amigos: Ella,
David y Jorge.

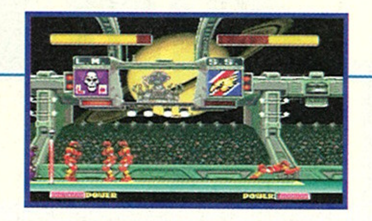




Antena 3 Televisión







El voleibol se presenta en la consola Neo Geo CD con la segunda parte de un clásico, POWER SPIKES, que en un principio fue programado para recreativa. Este título mantiene la clásica perspectiva, totalmente lateral, y añade escasas novedades al lanzamiento de Video System.





VOLEIBOL MECANICO









El voleibol es uno de los grandes ausentes en el mercado español de las consolas, ya que únicamente han aparecido el magnífico SPIKE V. BALL para ***NES*** y BEACH VOLEY para ***Game Boy***. Estos títulos incluyen sólo la opción para dos jugadores. Sin embargo, entre los numerosos cartuchos basados en este deporte que existen fuera de nuestras fronteras hay que destacar POWER SPIKES. Este título fue inicialmente creado para recreativas, y posteriormente vio la luz en sus versiones para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. La característica que distingue a POWER SPIKE del resto de lanzamientos del mismo género es su perspectiva, en la que se observa únicamente el lateral de la red. Dicha cualidad ha sido respetada en la versión para ***Neo Geo CD***, cuyos aspectos básicos son simi-

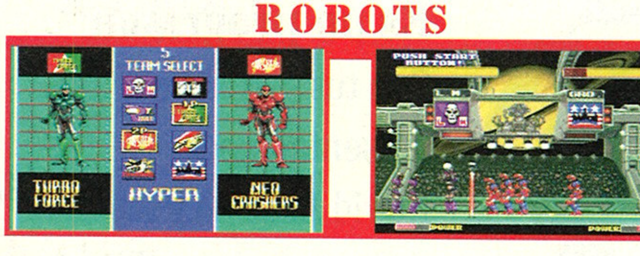








ROBOTS



MASCULINO



FEMENINO



El scroll es brusco y nos impide con frecuencia seguir el correcto desarrollo del partido.

DERROTA

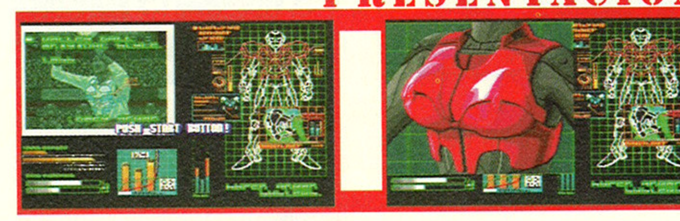








PRESENTACIONES









lares al original. Hay que mencionar que existe una evolución en cuanto al tipo de jugadores recogidos ya que, mientras en el original sólo aparecían hombres, en la conversión para ***Super Nintendo*** se robots. En esta ocasión, también aparecen protagonistas femeninas.

Neo Geo mantiene su tradición de utilizar androides y complejos artefactos para practicar los más diversos deportes, al estilo de SOCCER BRAWL, incluyendo la posibilidad de efectuar golpes especiales en función del equipo controlado. La calidad gráfica de los *sprites* deja bastante que desear, pero el aspecto más lamentable del juego es el brusco y saltarín *scroll,* que con frecuencia nos hace olvidar la situación de la pelota. Las acciones de los jugadores tampoco ofrecen una gama demasiado amplia de variaciones, ya que la computadora lo hace casi todo. Por tanto, ni siquiera la jugabilidad sitúa este programa a la altura de los habituales lanzamientos para ***Neo Geo***. Si además consideramos que **Video System** tampoco ha aprovechado las posibilidades del soporte al desarrollar la música y los efectos sonoros, encontramos un título con pocos alicientes para ***Neo Geo CD***.

POWER SPIKES II es uno de los escasos simuladores de voleibol que han llegado a nuestro país.

JAVIER ITURRIOZ

OPCIONES

NO. OF SETS — 1 SETS
SPEED — SLOW
1P SETTING — 2P SETTING
10 — STARTING — 10
EXIT

EQUIPOS





VIDEO SYSTEM
VIDEO SYSTEM
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 68
▼ Pequeños sprites de los jugadores, y una escasa variedad.
▼ Un lamentable scroll.

MUSICA 73
▼ No se aprovechan todas las posibilidades técnicas del CD.
▼ Poca variedad en las melodías.

SONIDO FX 74

▲ Los efectos de sonido cumplen su función.
▼ No aprovecha las características del soporte.

JUGABILIDAD 72

▲ La inclusión de golpes especiales en la modalidad de robots.
▼ Poca diversidad en las acciones.

GLOBAL 70
El debut del voleibol en Neo Geo no ha logrado un buen resultado. Las causas principales son la escasa calidad técnica y la falta de jugabilidad por la limitada variedad de posibilidades. Este juego es una pura rutina mecánica. Sin duda, no pasará a la historia de los videojuegos.

NBA action 95

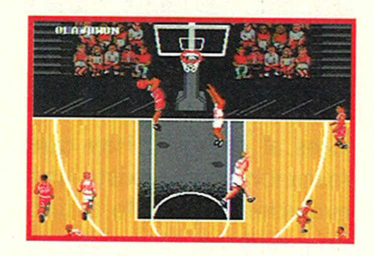






La trayectoria de **Sega** en el baloncesto para los 16 bits ha sido impecable en cuanto a la calidad de sus lanzamientos, y muy regular respecto a su momento de aparición. El primer cartucho fue SUPER REAL BASKETBALL, uno de los pioneros en este soporte, que vio la luz en 1990. Dos años tardó la compañía norteamericana en poner en marcha DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT, y otros dos hasta que llegó NBA ACTION. Este título recogía las principales características del cartucho protagonizado por Robinson, aunque se incluían notables mejoras técnicas y formaciones reales de la NBA. El aspecto más destacable fue la recuperación de







La segunda versión de NBA ACTION ha modificado las principales características de la primera entrega. La perspectiva aérea debuta en el mundo del baloncesto para Mega Drive. Estamos ante el cuarto cartucho que Sega dedica al deporte de la canasta.





Uno de los detalles destacables es la aparición, en todo momento, del nombre del jugador que tiene la posesión de la pelota.



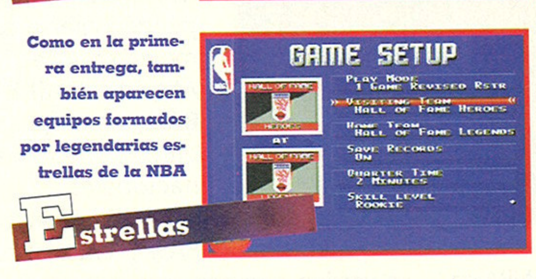
Cinco jugadores

Hasta cinco participantes pueden intervenir de forma simultánea gracias a la utilización del Sega Tap.



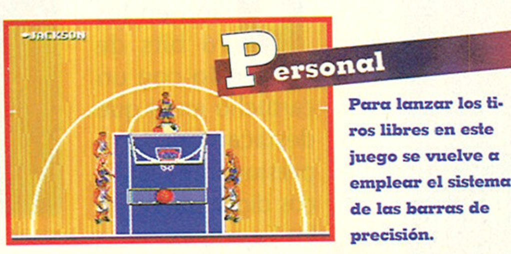
Crear jugadores

Es posible diseñar a los jugadores para incorporarlos a cualquiera de las franquicias de la Liga Profesional.



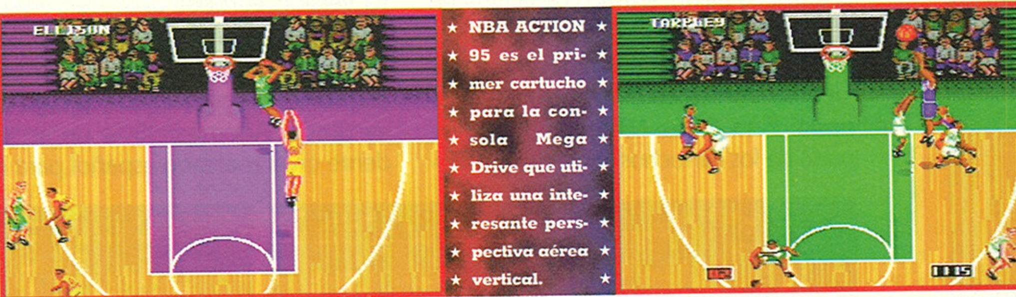
Estrellas

Como en la primera entrega, también aparecen equipos formados por legendarias estrellas de la NBA



Personal

Para lanzar los tiros libres en este juego se vuelve a emplear el sistema de las barras de precisión.



NBA ACTION 95 es el primer cartucho para la consola Mega Drive que utiliza una interesante perspectiva aérea vertical.





la perspectiva isométrica, que alcanzaba cierto auge tras ser utilizada también en NBA LIVE' 95. Sin embargo, sólo un año más tarde llega hasta nosotros NBA ACTION'95. En este lanzamiento vuelve a desaparecer la perspectiva isométrica para dar entrada a una vista aérea. Esta perspectiva constituye una novedad en el género del baloncesto para *Mega Drive*, aunque ya aparecía en programas para otros sistemas como BASKET PLAY-OFF (*PC* y *Amiga*) o BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL (*Super Nintendo*). La decisión no parece acertada, ya que esta visión es uno de los grandes inconvenientes del juego al impedir que contemplemos lo sucedido bajo el tablero de la parte inferior. Los *sprites* tampoco acompañan, pero no puede negarse su rapidez. El punto más fuerte radica en su enorme variedad de opciones. Entre ellas, además de las clásicas del género, destacan la inclusión de equipos formados por legendarios jugadores de la NBA, la posibilidad de crear jugadores y de incorporarlos a cualquiera de las franquicias, y la aparición en pantalla del poseedor del balón.

JAVIER ITURRIOZ

A PIE DE PISTA

EN ESTE NUMERO RECOGEMOS LOS ULTIMOS LANZAMIENTOS DEPORTIVOS EN EL MERCADO INTERNACIONAL. ALGUNOS DE ESTOS CARTUCHOS TARDARAN MUCHO EN APARECER EN ESPAÑA, MIENTRAS QUE OTROS NUNCA LLEGARAN A VER LA LUZ. POR LO TANTO, OS OFRECEMOS UNA OPORTUNIDAD UNICA PARA CONOCER LA EVOLUCION DE LOS SIMULADORES DEPORTIVOS MAS ALLA DE NUESTRAS FRONTERAS, Y SIN MOVERSE DE CASA.

■ JAVIER ITURRIOZ ■

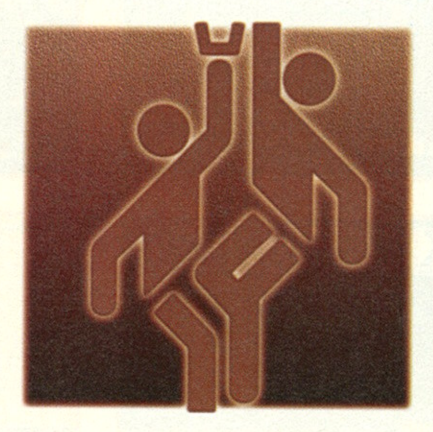




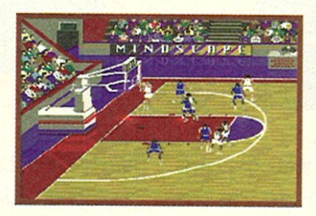
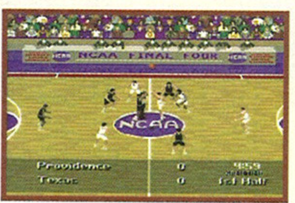

SUPER NINTENDO MINDSCAPE ★ EE.UU. ★ 12 MEGAS

NCAA FINAL FOUR BASKET

La Liga Universitaria Americana (NCAA) hace su aparición en los 16 bits de **Nintendo** con un cartucho en el que destacan unos impresionantes gráficos digitalizados de los jugadores.



El dominio baloncestístico de la NBA en el mundo de las consolas ha sido el común denominador en la mayoría de los juegos basados en el deporte de la canasta. Para ***Super Nintendo,*** la mayor parte de los cartuchos aparecidos en España tienen como protagonistas a las grandes estrellas del baloncesto americano. Sin embargo, pueden citarse como excepciones TEAM USA BASKETBALL, en el que se utilizan selecciones nacionales, y WORLD LEAGUE BASKETBALL en cuya versión europea aparecen equipos de todo el mundo. Hay que recordar que en el programa americano se recogían las franquicias de la Liga Universitaria. Además existe un antecedente en el mercado español para ***Me-***

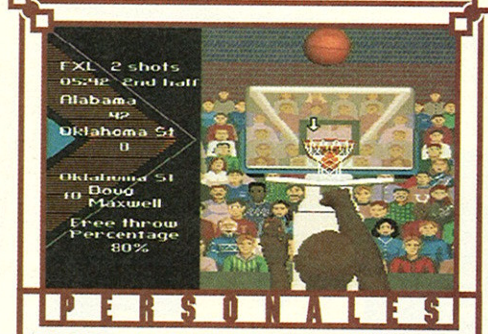







EQUIPOS

En este nuevo lanzamiento las estrellas de la NBA dejan paso a las jóvenes promesas de la Liga Universitaria Norteamericana (NCAA).



PERSONALES

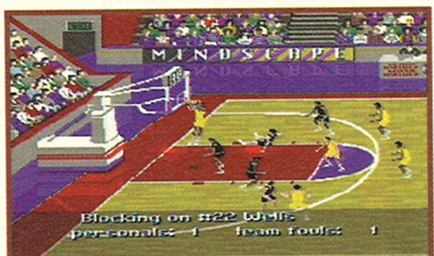
El sistema de precisión sustituye las tradicionales barras de precisión por una flecha, que se mueve a menor velocidad dependiendo del porcentaje.





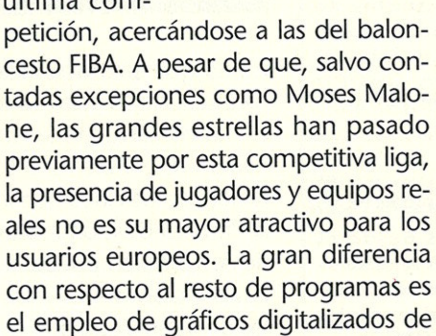

     

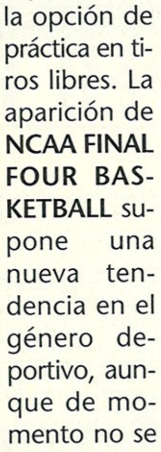


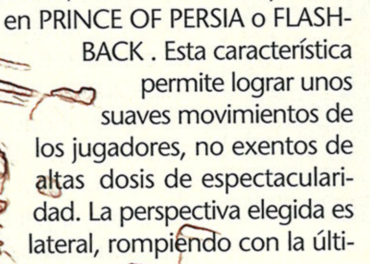


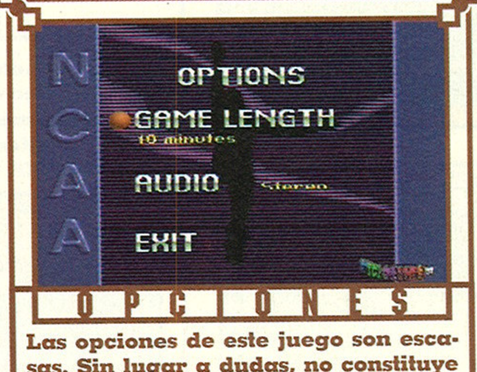


ga Drive: DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT. En este título había que lograr el derecho para enfrentarse al pívot de los Spurs. Este nuevo cartucho cuenta con la licencia de la National College Athletic Association (NCAA), antesala de la NBA. Las reglas utilizadas difieren considerablemente de las utilizadas en esta última competición, acercándose a las del baloncesto FIBA. A pesar de que, salvo contadas excepciones como Moses Malone, las grandes estrellas han pasado previamente por esta competitiva liga, la presencia de jugadores y equipos reales no es su mayor atractivo para los usuarios europeos. La gran diferencia con respecto al resto de programas es el empleo de gráficos digitalizados de los jugadores, similares a los empleados en PRINCE OF PERSIA o FLASHBACK . Esta característica permite lograr unos suaves movimientos de los jugadores, no exentos de altas dosis de espectacularidad. La perspectiva elegida es lateral, rompiendo con la última tendencia isométrica impuesta por NBA ACTION y NBA LIVE. La variedad de opciones tampoco constituye uno de sus puntos fuertes, aunque destaca la opción de práctica en tiros libres. La aparición de **NCAA FINAL FOUR BASKETBALL** supone una nueva tendencia en el género deportivo, aunque de momento no se sabe si aparecerá en nuestro mercado. Es posible que en caso de llegar, se modifiquen los equipos de la NCAA por conjuntos internacionales.









OPCIONES

Las opciones de este juego son escasas. Sin lugar a dudas, no constituye uno de los aspectos más importantes de NCAA FINAL FOUR BASKET.



REPETICION

Las espectaculares jugadas pueden observarse a cámara lenta. De este modo, apreciaremos las increíbles evoluciones de estos astros de la canasta.



Este simulador futbolístico se inspira en la popular Liga italiana. La emoción está servida.



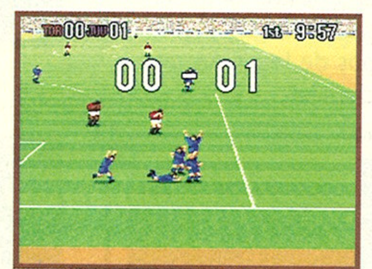


12 MEGAS

SUPER FORMATION SOCCER'95

SUPERNINTENDO ★ HUMAN









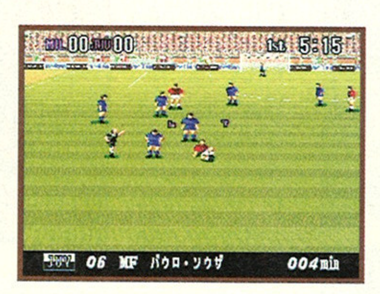
Los estadios originales de los grandes conjuntos transalpinos aparecen fielmente reflejados en SUPER FORMATION SOCCER' 95.

ESTADIOS

PENALTIS

Los lanzamientos desde el punto fatídico son similares a las penas máximas incluidas en las diferentes versiones de SUPER SOCCER.











ANTECEDENTES

Estamos ante la cuarta versión del popular SUPER SOCCER, más conocido como SUPER FORMATION SOCCER, uno de los primeros cuatro cartuchos para la consola Super Nintendo, y un auténtico clásico para cualquier usuario de los 16 bits de Nintendo.

El clásico de la compañía **Human** para *Super Nintendo*, SUPER SOCCER, ha sido versionado. Presenta como mayor aliciente la incorporación de los equipos y jugadores de la liga italiana. La aparición de la consola de 16 bits de **Nintendo** vino acompañada de dos juegos deportivos, que ya se han convertido en auténticos clásicos. Estamos hablando de SUPER TENNIS y SUPER SOCCER, conocido en otros mercados como **SUPER FORMATION SOCCER**. El éxito logrado por este cartucho hizo que surgieran dos nuevas versiones, que no llegaron al mercado español. Nos referimos a SUPER FORMATION SOCCER 2, cuya novedad consistía en la incorporación de cuatro jugadores simultáneos, y SUPER FORMATION SOCCER' 94 en el que aparecían las selecciones nacionales que protagonizaron el Mundial de Estados Unidos. En el nuevo cartucho la única variación reseñable es la incorporación de los clubs que integran la Primera División italiana o Serie A. También puede señalarse la aparición de los escudos de los diferentes equipos, así como de reproducciones de sus estadios. Por lo que respecta a las características técnicas se han respetado las de sus antecesores, al igual que ocurre con su tradicional perspectiva real. Hay que destacar la posibilidad de jugar con la pantalla completa, eliminando la banda inferior de información, opción que ya se incluía en SUPER FORMATION SOCCER' 94.

La jugabilidad lograda es similar a la de los títulos citados, aunque no hay duda que el paso de los años y la aparición de una gran competencia se deja notar a la hora de hacer una valoración global del cartucho. Su éxito en el mercado italiano es casi seguro, aunque su aparición en España resulta poco probable.





La influencia de SOCCER SHOOT-OUT se deja notar en el nuevo lanzamiento de Hudson.





16 MEGAS

SUPER SOCCER'95

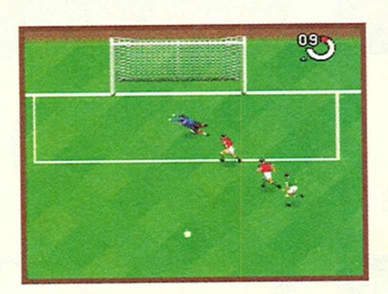
SUPERNINTENDO ★ HUDSON SOFT



OPCIONES



Un nuevo cartucho basado en la liga japonesa, que presenta grandes similitudes con SOCCER SHOOT-OUT. El título de este cartucho puede hacer creer que existe relación con SUPER SOCCER. Sin embargo, no existe ninguna similitud ni en las compañías implicadas en este proyecto, ni en el resultado final. No puede decirse lo mismo de su asombroso parecido con el recién aparecido en España, SOCCER SHOOTOUT, cuyo título original es EXCITE STAGE. La perspectiva lateral es idéntica, al igual que ocurre con los *sprites*, con el logotipo utilizado en el partido de las estrellas, y con algunos de los menús de opciones. Sin embargo, entre las similitudes destaca el cambio de la modalidad de fútbol sala por una competición de eliminatorias. Los botones para controlar a los jugadores también son diferentes. En las penas máximas se observan los lanzamientos desde la parte posterior del futbolista, en lugar de la vista desde atrás de la portería. La característica más espectacular es la repetición de los goles en primer plano, incluyendo una aceptable variedad de secuencias diferentes. Otras notas reseñables son la posibilidad de observar la posición de los jugadores mediante una vista reducida del terreno de juego, y la aparición de las mascotas de los equipos que participan en la J' League. La posibilidad de que este lanzamiento llegue a nuestro mercado resulta bastante limitada, aunque puede ocurrir si se sustituyen los equipos nipones por conjuntos o por selecciones europeas.

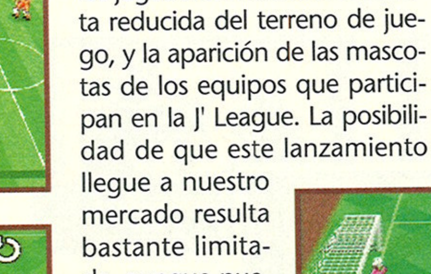
















Después de cada tanto observaremos una repetición que refleja, desde la parte posterior de la meta, la alegría por el gol conseguido.

▲ REPETICIÓN

PENALTIS ▼

Este lanzamiento emplea una perspectiva real, que nos permitirá observar la precisión de las inevitables penas máximas.





SIMILITUD

Aunque presenta una gran semejanza con SOCCER SHOOT-OUT, este cartucho no tiene nada que ver con el anterior. Prueba de esta afirmación, es que la nueva versión del citado programa ya ha sido producida en Japón con el título de EXCITE STAGE' 95.

El juego que abrió el camino al resto de aventuras en Full Motion Video para la consola Mega CD regresa a los sistemas de Sega con una nueva versión totalmente mejorada, gracias al potencial del 32X.







LA HORA DEL VAMPIRO



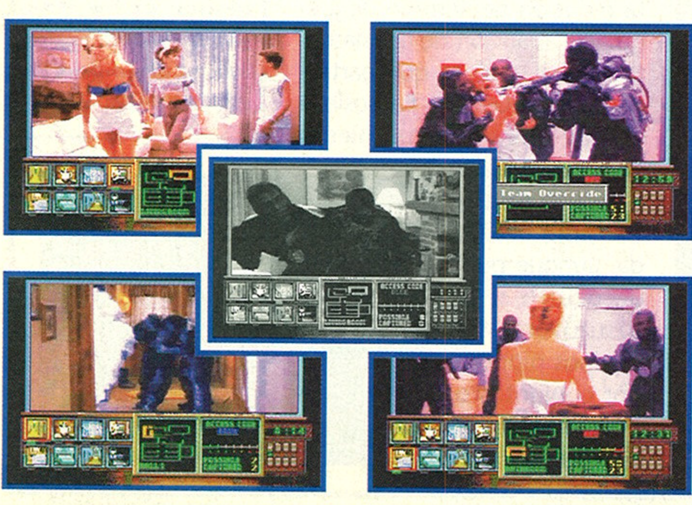


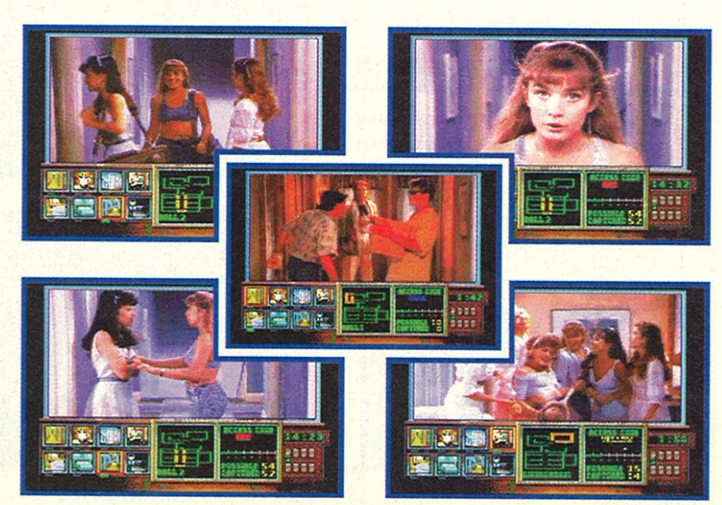




Digital Pictures creó un sistema para disfrutar de aventuras en *FMV* sin necesidad de cartucho *MPEG*. De este modo, la compañía norteamericana sacó a la luz sus dos primeros juegos: SEWER SHARK y **NIGHT TRAP**. Este último cosechó una gran popularidad en América, Japón y Europa por la truculencia de sus imágenes. Ahora, tras el relativo éxito de la versión *3DO*, **Digital Pictures** y **Acclaim** nos proponen un nuevo viaje a las profundidades de **NIGHT TRAP**. Este título tiene una mayor calidad gráfica y una mayor velocidad de respuesta gracias al sistema *InstaSwitch*, que permite un acceso al disco mucho más rápido. En cuanto al juego, y salvo las mejoras técnicas y gráficas, no hay diferencia respecto a la antigua versión ***Mega CD***. Su trama y su mecánica son











EL PIXEL VIVIENTE











Las mejoras de la versión 32X de NIGHT TRAP respecto a la de Mega CD saltan a la vista. Atrás quedaron la pantalla mínima, la lentitud de respuesta y las imágenes pixeladas hasta el infinito.

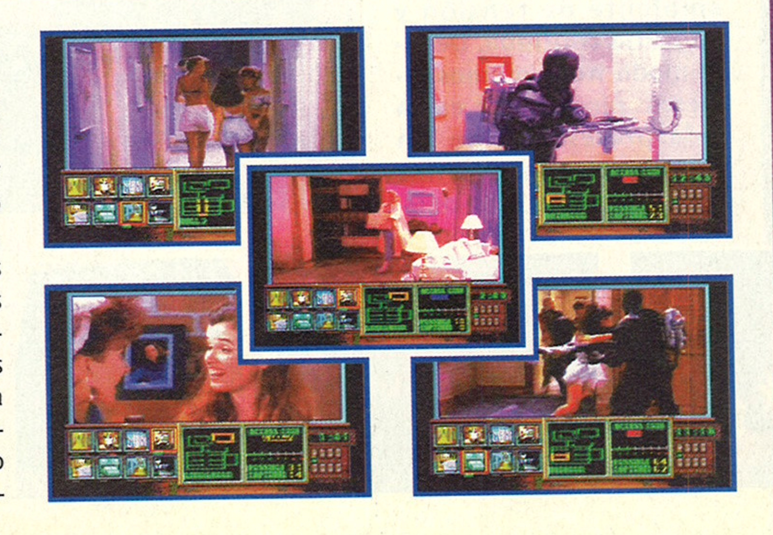


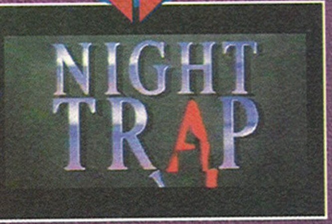
Superar las trampas de los Martin será una labor ardua y bastante complicada.



exactamente las mismas. La acción de **NIGHT TRAP** transcurría en la mansión de los Martin, un matrimonio que compartía con sus dos hijos y su sobrino el pequeño secreto de ser vampiros. Tu misión, como miembro de los S.C.A.T., será atrapar a los cuatro miembros de la familia y al ejército de vampiros que viven en el sótano de la casa. Para ello deberás accionar en su debido momento las trampas dispuestas en cada una de las habitaciones de la mansión, antes de que los Martin muerdan la yugular de cualquier hermosa jovencita. La misión no resultará fácil, ya que los Martin se empeñarán en cambiar el código de las trampas una y otra vez. A pesar de tener ya dos años bajos sus espaldas, **NIGHT TRAP** sigue siendo con diferencia el mejor título de *FMV* para *Mega CD*.

NEMESIS





ACCLAIM
DIGITAL PICTURES
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ La calidad gráfica está lejos de la versión Mega CD.
▼ El juego sigue pixelado en algunos momentos.



MUSICA

▲ El tema central cantado por Megan es un clásico. Además, la música ambienta el juego en todo momento.



SONIDO FX

▲ Más de hora y media de diálogos digitalizados aunque, eso sí, en el inglés mas indescifrable.



JUGABILIDAD

▲ A pesar de su escasa variación, sus secuencias te mantendrán enganchado a la consola.



GLOBAL 84

Especialmente recomendado a los amantes del terror y la ciencia-ficción. NIGHT TRAP es con diferencia el mejor juego de FMV programado para Mega CD. Todo un festín de chicas guapas y vampiros sedientos de sangre que vienen a alegrar el triste panorama del 32X.





Los verdaderos héroes no son las personas que salen en los periódicos, ni los políticos, ni los galanes de la gran pantalla, sino la gente que día tras día arriesga su vida por el bienestar de los demás. Un claro ejemplo de esta abnegación es el cuerpo de bomberos.

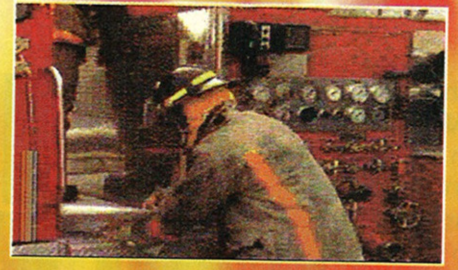
HEROES ANONIMOS

Entre un amplio abanico de aburridas producciones de *Full Motion Video*, como absurdos matamarcianos o injugables arcades deportivos que pretenden demostrar la valía de los llamados juegos *interactivos*, nos llega **FARENHEIT**. Este nuevo lanzamiento sorprenderá a los detractores de este tipo de juegos por su cuidada puesta en escena y por su libertad de acción. Nuestro loable objetivo es rescatar a las víctimas de los más espectaculares incendios. Para este título, **Sega** y **Stargate Films** han tirado la casa por la ventana, utilizando todos los elementos técnicos y humanos a su alcance para crear un perfecto ambiente de tensión y angustia continua. De este modo nos veremos inmersos plenamente en la vida profesional de un bombero, con escenas más cercanas a la película de Ron Howard *LLamaradas*, que a las acciones del programa televisivo *Valor y Coraje*.









En esta ocasión se ha prescindido de la utilización de maquetas de segunda mano y decorados de cartón-piedra, y se ha rodado en estudios con un gran despliegue de medios para crear un impactante escenario. El desarrollo del juego es bastante simple, puesto que en pleno incendio deberemos localizar a las víctimas antes de que el fuego acabe con sus vidas. Para cumplir este objetivo dispondremos de un tiempo limitado, y deberemos vigilar los niveles de oxígeno, puesto que cuando éste se agote nos veremos forzados a salir a la calle. La diferencia principal entre este lanzamiento y los otros títulos de *FMV* estriba en nuestra libertad de movimientos. Así, podremos entrar en cual-







CASA








APARTAMENTOS









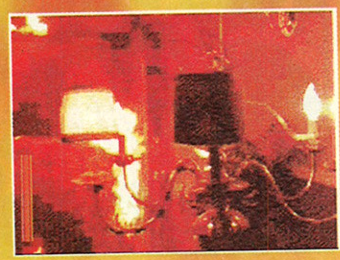


quier habitación que elijamos, complicando mucho más las misiones. Por primera vez en un compacto de estas características podremos perdernos en el escenario. Otra novedad es que en determinados momentos del juego deberemos establecer la acción a realizar, al igual que en TIME GAL. Tendremos unos segundos para elegir una de las misiones que nos propongan. Una decisión incorrecta supondrá la muerte de algún miembro del equipo. **FARENHEIT** es el juego de *FMV* más entretenido que hemos podido probar desde NIGHT TRAP, ya que permite una libertad de acción amplia y cuenta con una brillante puesta en escena.

THE PUNISHER

INCENDIOS





SEGA
SEGA STUDIOS
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Gran ambientación para las misiones.
▲ Buenos efectos especiales que añaden atmósfera.



MUSICA

▲ El tema central es pegadizo.
▲ El resto de la banda sonora contribuye a crear gran tensión.



SONIDO FX

▲ Diálogos posiblemente en castellano.
▲ Algunos sonidos ponen la piel de gallina.



JUGABILIDAD

▲ En el juego tenemos libertad de acción.
▲ El sencillo sistema de manejo y la variedad.



GLOBAL 82

FARENHEIT es un ejemplo de lo que se puede realizar en FMV con un poco de imaginación. Estamos ante un juego divertido y original, en el que podremos convertirnos en héroes sin peligro de chamuscarnos la cabeza. Pocos lanzamientos de imagen real están tan bien realizados.

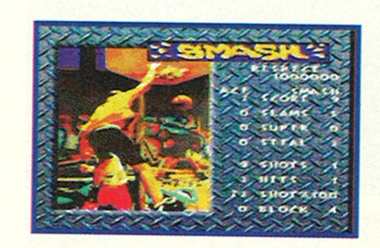


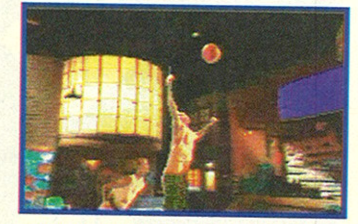



SCOTTIE, TU SI QUE SABES



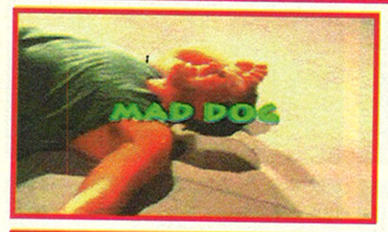
El baloncesto hace su aparición para Mega Drive 32 X y Mega CD con un atípico juego, cuyos mayores alicientes son la inclusión de un gran número de imágenes de vídeo y la aparición estelar de Scottie Pippen.





Los escasos movimientos del protagonista limitan la jugabilidad de este título.

MAD DOG






FINGERS







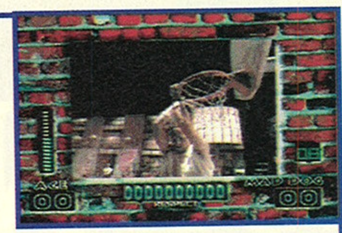
Es el primer juego de baloncesto que incluye imágenes de vídeo.

El baloncesto es una novedad en ambos soportes. Además, en este caso no nos encontramos ante ninguna conversión, aunque este título aparece de forma simultánea también para *PC*. Desde un principio sorprende la novedosa concepción del juego con imágenes de vídeo. En **SLAM CITY** el tiempo de filmación supera las dos horas y media, con la lógica y apreciable diferencia de calidad a favor de la *Mega Drive 32X*. Este lanzamiento incluye numerosas secuencias con los personajes que rodean los partidos. Encarnaremos a Ace, un joven baloncestista, en sus enfrentamientos contra cuatro jugadores de *Play Ground*. Cada vez que se derrota a uno de estos sujetos se gana un cierto respeto que, cuando alcanza un nivel determinado, permite jugar con el mismísimo Scottie Pippen. El sistema de juego consiste en controlar a Ace, situado siempre de espaldas, eligiendo entre una limitada serie de movimientos. En ataque el protagonista debe optar entre driblar por la iz-





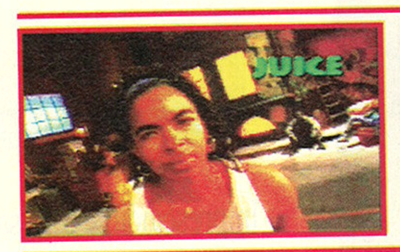





MEGA CD

LA VERSION PARA MEGA CD TIENE LAS MISMAS CARACTERISTICAS Y OPCIONES, AUNQUE UNA PEOR CALIDAD GRAFICA.

JUICE






quierda, por la derecha o tirar desde lejos. Mientras tanto, en defensa nos limitaremos a taponar o robar el balón. Esta circunstancia reduce considerablemente la jugabilidad, hasta el punto de ensombrecer por completo la innegable espectacularidad gráfica. Ni siquiera la música, con importantes connotaciones raperas, consiguen salvar una idea original cuya aplicación a títulos deportivos no parece demasiado realizable, por lo menos a tenor de lo visto.

JAVIER ITURRIOZ

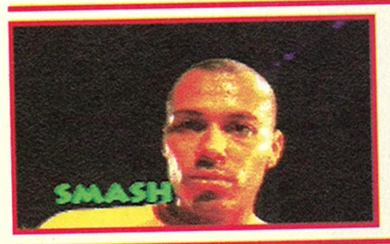
SCOTTIE PIPPEN



SI SE LOGRA EL RESPETO DE TODOS LOS COMPETIDORES SOBRE LA CANCHA, CONSEGUIREMOS ENFRENTARNOS AL GRAN JUGADOR DE LOS BULLS.




SMASH






SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN

SEGA
DIGITAL PICTURES
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 2
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Gran variedad de imágenes de vídeo.

▲ Algunas de las secuencias son espectaculares.

MUSICA

85

▲ El CD permite una magnífica música con tintes raperos.

▲ La variedad de melodías.

SONIDO FX



▲ Incluye numerosas voces de los personajes.

▼ Los demás sonidos no son demasiado brillantes.

JUGABILIDAD



▼ La limitación de movimientos en ataque y defensa.

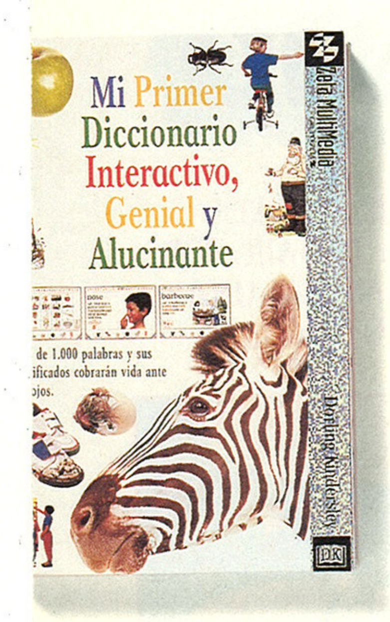
▼ No es un sistema apropiado para este género.

GLOBAL

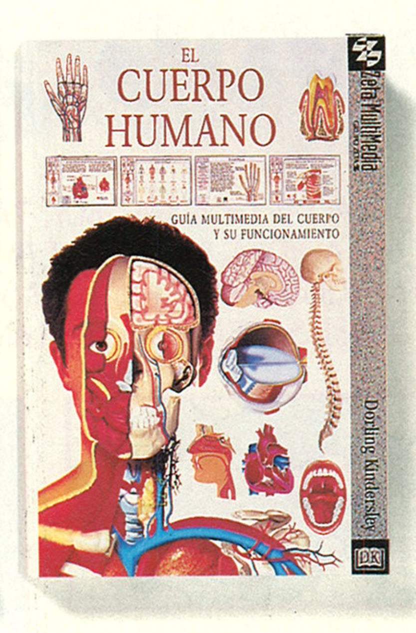
60

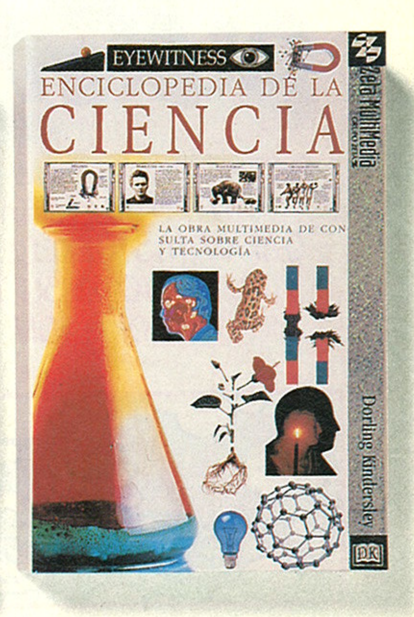
La novedosa aplicación al mundo de la canasta de los juegos basados en imágenes de video no deja de ser original. Sin embargo, la limitación de movimientos hace que el baloncesto pierda su dinámica habitual. Ni la presencia del alero de los Bulls consigue salvar este programa.

ractivos de Zeta Multimedia
rán el concepto de los libros.









i Primer Diccionario s el mejor instrumento ara aprender el cómo y el orqué de las cosas, de la nanera más clara y amena. Dirigido a niños de 3 a 7 años.

Disponible en inglés, róximamente n castellano.

Polizón es un juego fascinante y la forma más divertida de revivir batallas y aventuras navegando a bordo de un navío de guerra del siglo XVIII.

Disponible en inglés y castellano.

Un apasionante viaje por **El Cuerpo Humano** para descubrir dónde se encuentra cada una de sus partes, qué aspecto tienen y para qué sirven.

Disponible en inglés y castellano.

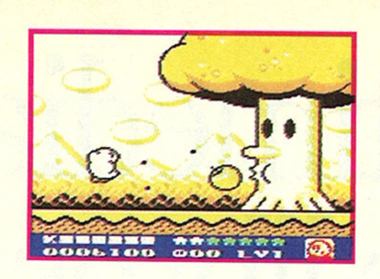
Con la **Enciclopedia de la Ciencia** descubra la manera más amena y visual de entrar en el mundo de las matemáticas, la física y química, las ciencias naturales y el universo. Dirigido a todos los públicos a partir de los 10 años.

Disponible en inglés, próximamente en castellano.

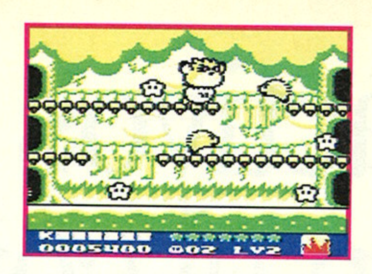
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

Si desea más información solicitela al número de teléfono **902 23 95 80**



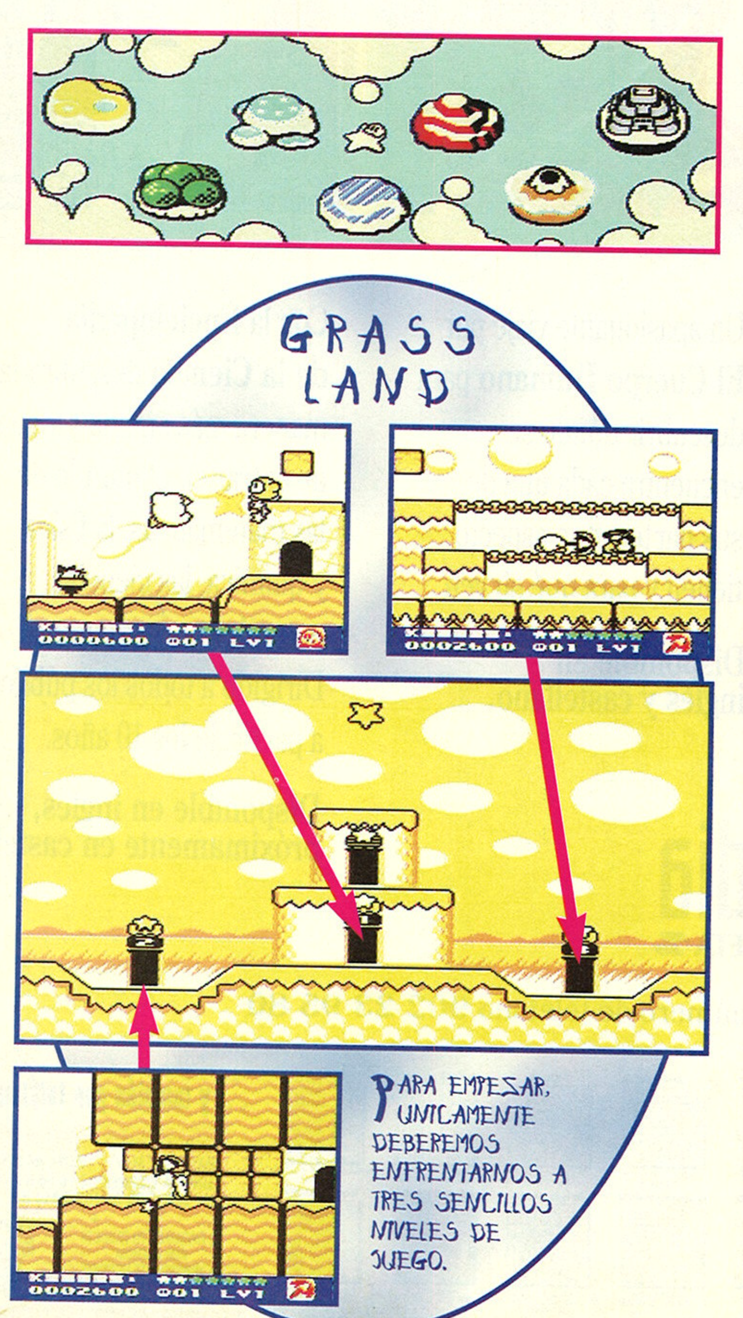






JUGANDO AL VIENTO

NINTENDO, CREADORA DE LA GAME BOY, PASA POR SER EL GRUPO QUE MAYORES GARANTIAS OFRECE A LA HORA DE PRODUCIR NUEVOS TITULOS PARA SU PORTATIL, POR TANTO, NO RESULTA NOVEDOSO QUE TODAS SUS PRODUCCIONES ALCANCEN UNA VALORACION SOBRESALIENTE. ESTE LANZAMIENTO ES UN EJEMPLO MAS.

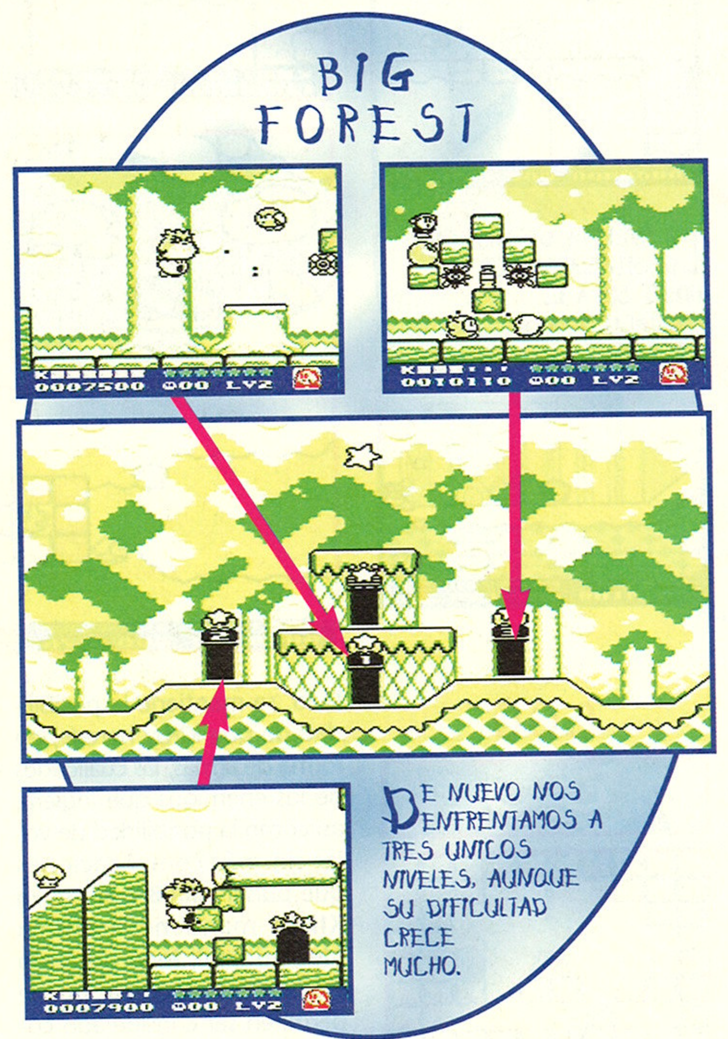


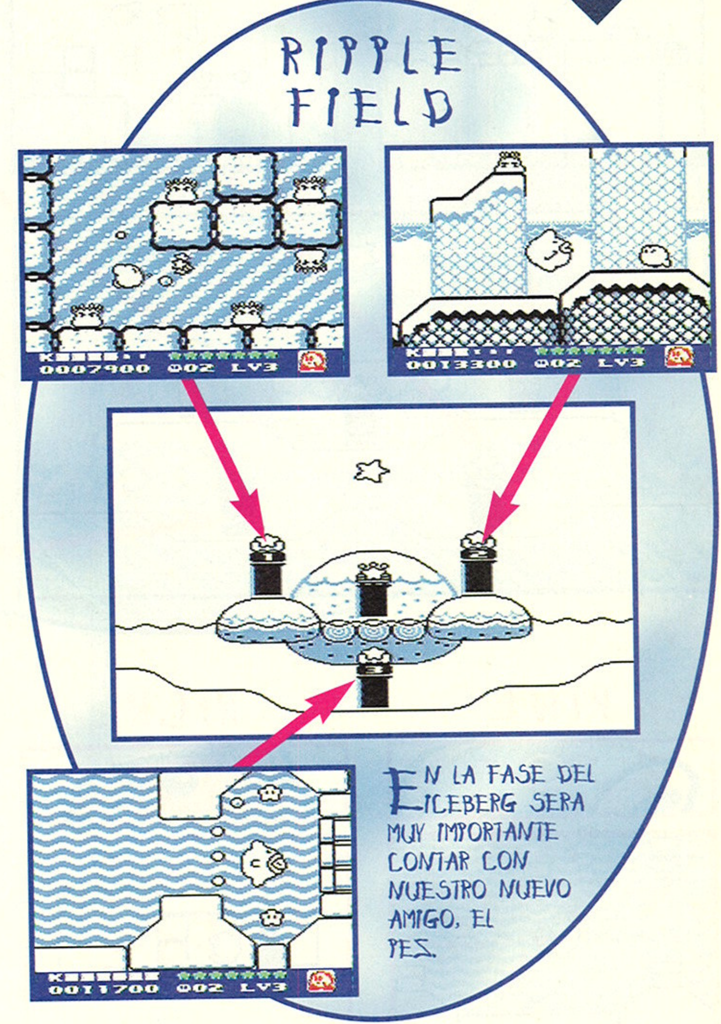


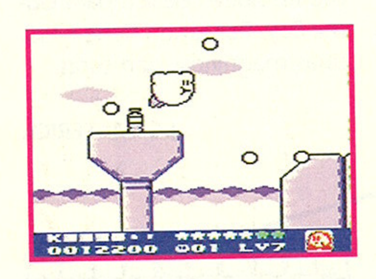
Nintendo ha logrado que todos los personajes que protagonizan sus videojuegos sean elevados a la categoría de dioses. Por tanto, no es extraño que Kirby haya obtenido un éxito semejante al de la mascota de la propia compañía, gracias a unos títulos que se han limitado a tomar el desarrollo de los juegos de Mario, incluyendo facetas más interesantes. Muchos pensarán que quizás me esté excediendo un poco. Es posible, aunque puedo asegurar sin ningún tipo de reparos que los juegos de platafomas protagonizados hasta la fecha por Kirby (sólo en ***NES*** y ***Game Boy***), igualan sobradamente la jugabilidad que pueda desprender el mejor de los lanzamientos de la interminable saga MARIO.

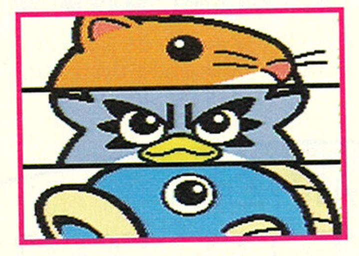
En esta nueva entrega para la portátil de **Nintendo,** la tercera si no nos falla la memoria, Kirby vuelve a las andadas

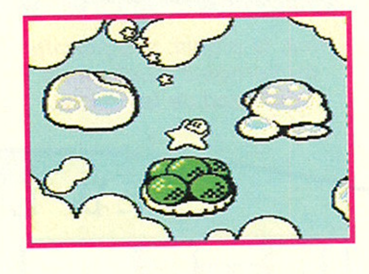


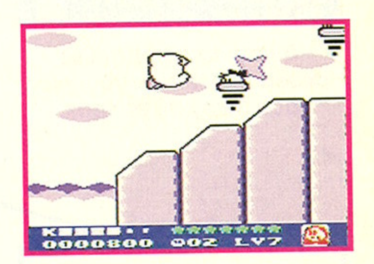




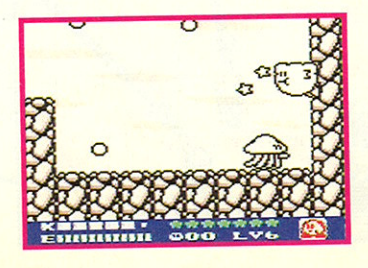


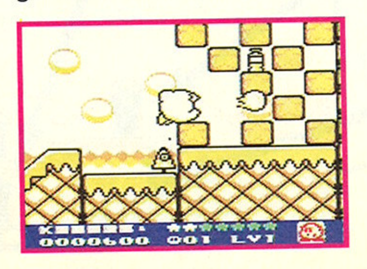




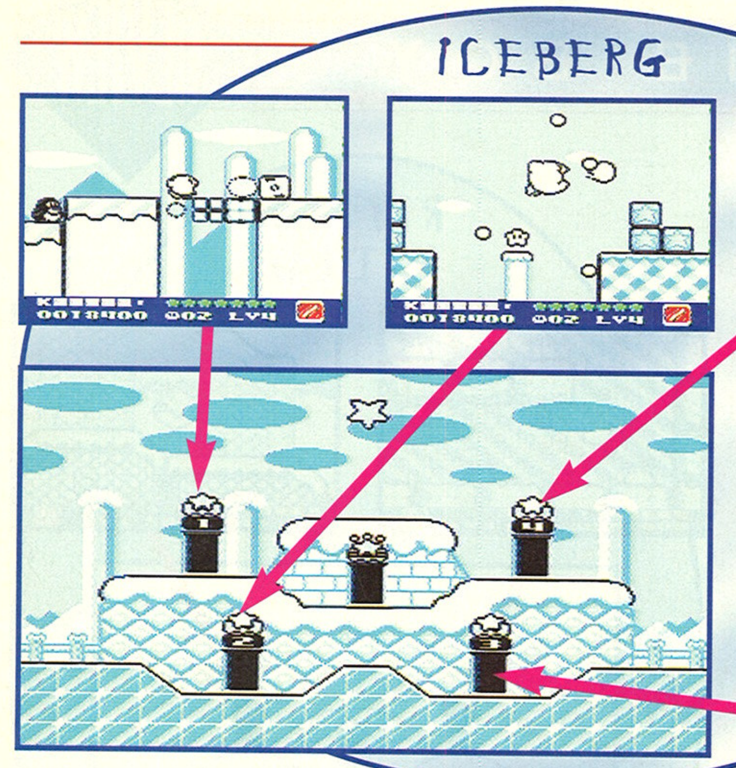


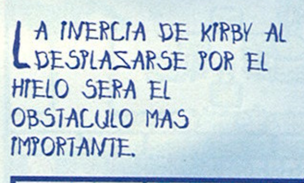
con los juegos de plataformas. Ahora, si cabe, con mucho más atractivo gracias al uso del *Super Game Boy*. Este hecho ha permitido que gráficamente el juego sea superior que las versiones para ***NES***, pese a que esta última consola está sensiblemente mejor dotada para el apartado gráfico. Así, los escenarios de los siete niveles de juego aparecerán perfectamente definidos, apreciándose una gran variedad en los decorados, lo que nos empujará a superar, cuanto antes, el nivel en curso, comprobando de esta manera lo que la siguiente fase nos depara. Estas, por otro lado, existen en un gran número ya que, además de las siete fases en que está dividido el cartucho, existe una segunda división en subfases que cambiará en número dependiendo del nivel en el que nos encontremos (y que variará entre tres y siete). Los personajes resultan igual de graciosos que el resto de los gráficos, gozando de una simpatía casi inigualable. De las nuevas opciones introducidas en el juego destaca la posibilidad de montarnos a lomos de uno de los tres nuevos protagonistas del juego. Coo, Rick y Kine cuentan con características propias de las que Kirby se beneficiará notablemente. Para disponer de sus servicios debemos entrar en una de las estancias donde éstos se encuentran retenidos (en el interior de un saco), y terminar con el enemigo que nos encontraremos en ella. Por otro



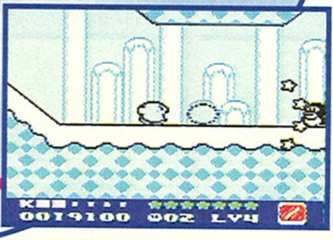
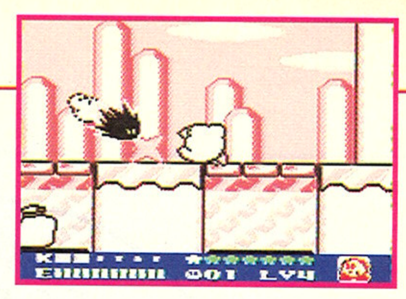


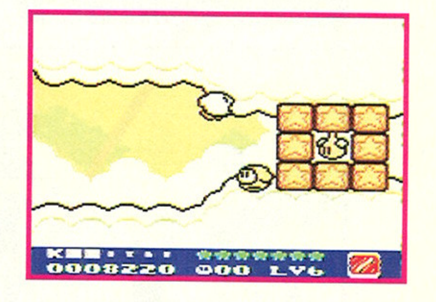
ICEBERG



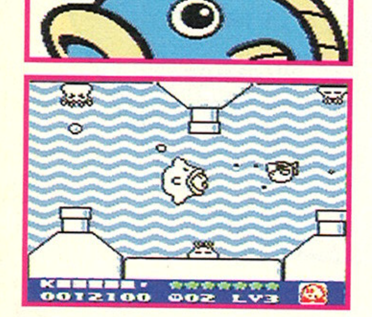


LA INERCIA DE KIRBY AL DESPLAZARSE POR EL HIELO SERA EL OBSTACULO MAS IMPORTANTE.

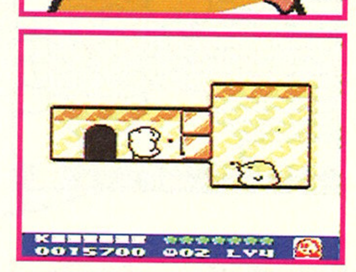


KINE



Es obvio que Kine se desenvuelve mucho mejor que Kirby en el agua.

RICK



Rick, la ardilla, nos permite movernos a mucha más velocidad de la normal.

COO

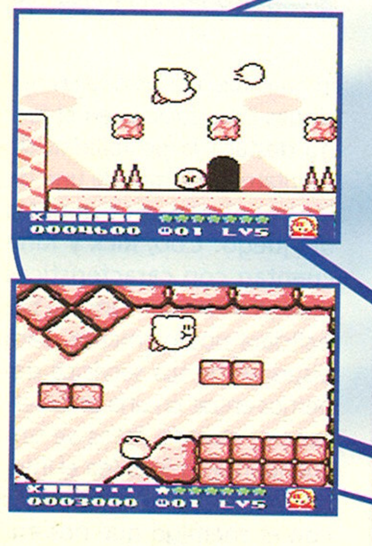
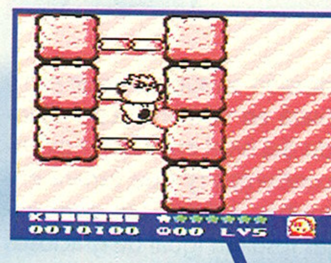
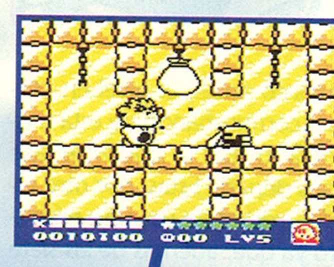
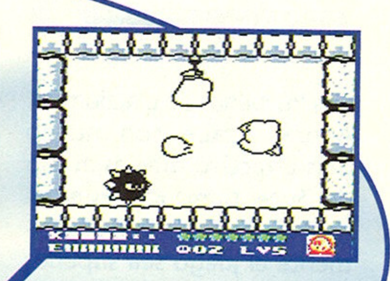
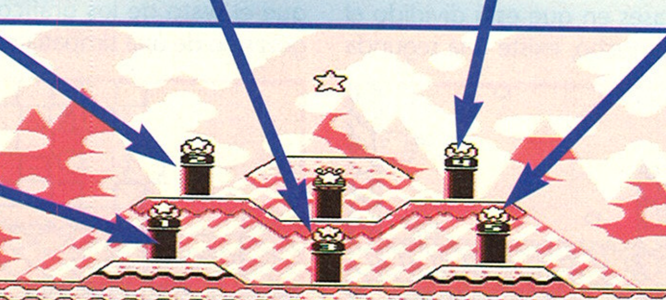


Con la ayuda de Coo, el búho, podremos volar con más facilidad.

lado, se mantiene la posibilidad de que Kirby herede, en forma de armas, las cualidades de los enemigos que ingiera, así como la posibilidad de volar sin más complicaciones que pulsar ARRIBA. El nuevo **KIRBY** mantiene la misma idea original, incorporando inéditas características que le permiten ser considerado como un nuevo clásico para ***Game Boy***. Por tener, tiene hasta unas magníficas partituras.

J.C. MAYERICK

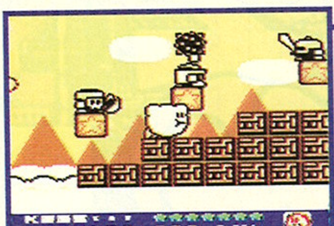
RED CANYON

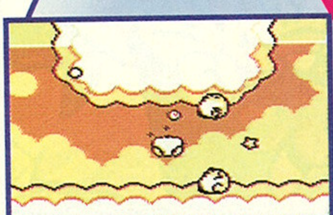
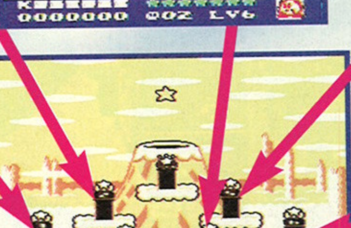
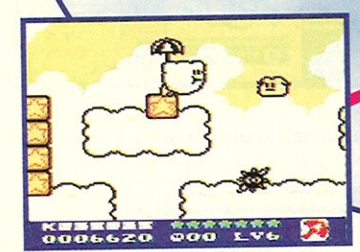






SE ELEVA A CINCO EL NUMERO DE NIVELES QUE KIRBY DEBE SUPERAR EN ESTA FASE.

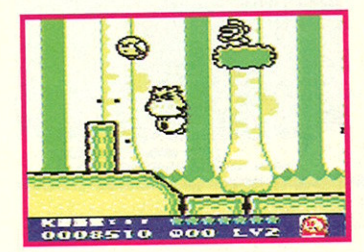
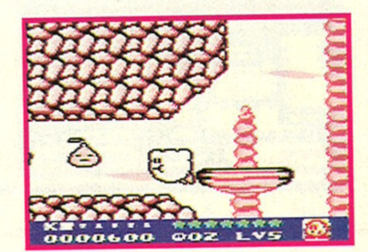


CLOUDY PARK

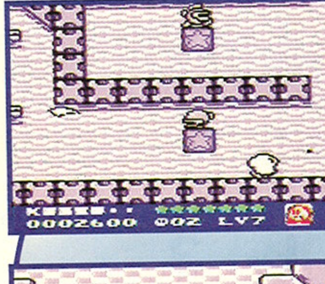
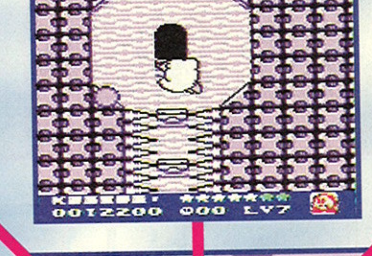
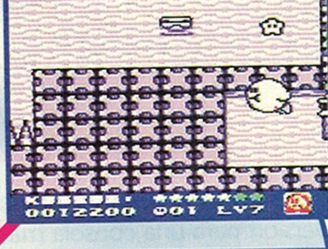


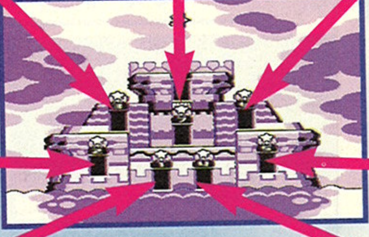
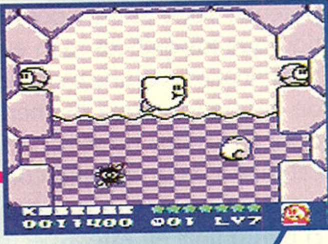
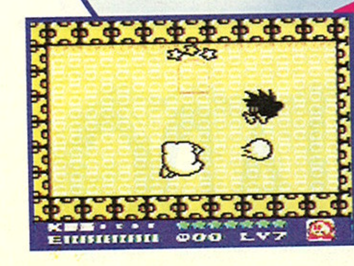




KIRBY SE VERA ACOSADO POR GRAN CANTIDAD DE VENDAVALES, QUE LE PRECIPITARAN HACIA LOS ABISMOS.

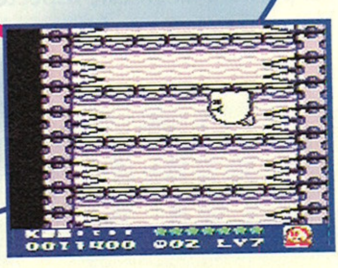




DARK CASTLE

KIRBY CONTARA EN ESTE NIVEL CON LA AYUDA DE SUS TRES NUEVOS AMIGOS. RICK, COO Y KINE AYUDARAN A KIRBY A FINALIZAR CON EXITO LA AVENTURA.





NINTENDO
NINTENDO
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



▲ Un colorido sorprendente en Super Game Boy.

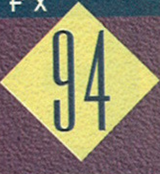
▲ Es imposible hacer algo mejor para esta portátil.

MUSICA



▲ Simpáticas melodías con el marcado estilo de la compañía japonesa Nintendo. Sobresaliente.

SONIDO FX



▲ Los aplausos del comienzo son geniales.

▲ De lo mejorcito que hemos oído en Game Boy.

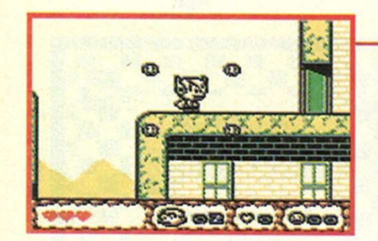
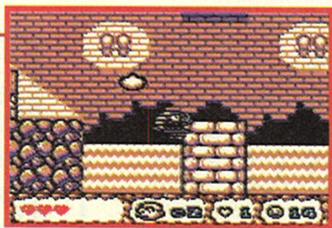
JUGABILIDAD



▲ Los siete niveles, con sus 31 subfases, hacen de él un título tremendamente jugable y duradero.

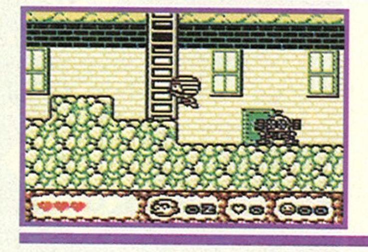
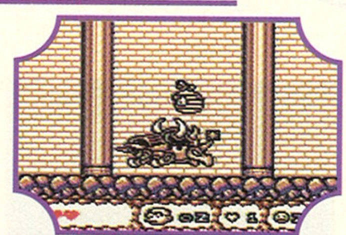
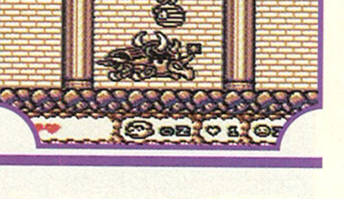
GLOBAL 94

Hay gente que nos acusa de tener cierto favoritismo hacia la compañía Nintendo. Si favoritismo es decir que un juego es bueno cuando realmente lo es, entonces admitimos nuestro pecado. KIRBY'S DREAM LAND 2 es un título magnífico. El que diga lo contrario, falsea la realidad.

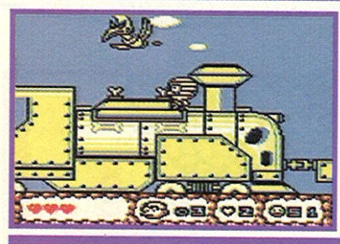
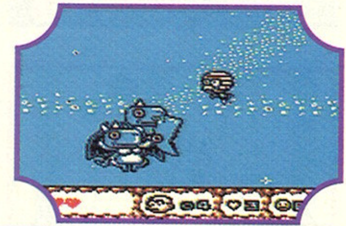




La cabeza visible de la compañía japonesa Hudson, el irrepetible BC Kid, aborda su segunda incursión en un cartucho para Game Boy con un sorprendente título. Los gráficos y la extraordinaria jugabilidad juegan papeles básicos en este nuevo juego para la portátil de Nintendo.

NIVEL 1

NIVEL 2

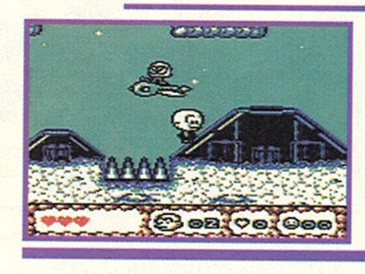
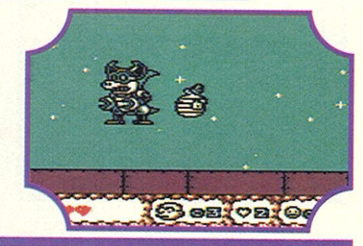



CAJA FUERTE





NIVEL 3

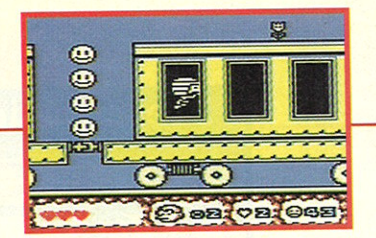
Este personaje, conocido en Estados Unidos también con el nombre de Bonk, hizo su aparición estelar en 1987 para ***PC Engine*** bajo la denominación de PC KID. Los usuarios de ***Game Boy*** deben estar sumamente satisfechos con la magnífica segunda parte que **Hudson** ha realizado en la portátil de **Nintendo**. El uso del *Super Game Boy,* que por suerte se está implantando entre los programadores, se limita a algo más que un simple uso del marco de pantalla y las paletas de color. La elección de estas últimas, magistralmente seleccionadas, permiten observar el juego como si estuvieramos ante una versión para una consola más potente. Todo esto ha permitido que los gráficos sean extraordinarios con una variedad de decorados digna de mención, en los que no se han escatimado recursos para conseguir que resulten variados. El punto final en este aspecto lo encontramos en los enemi-

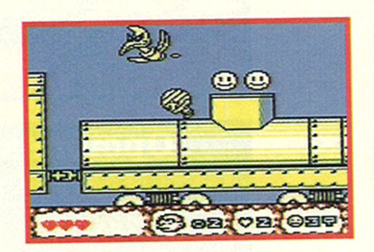
UN CRANEO PRIVILEGIADO



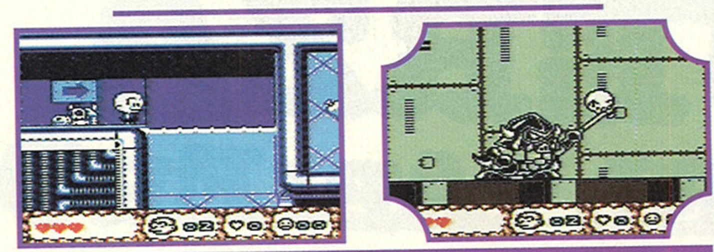
GAME BOY



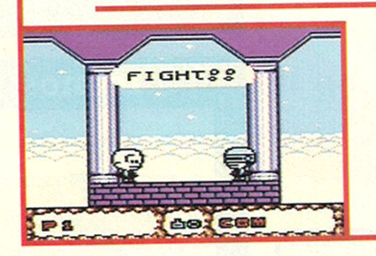




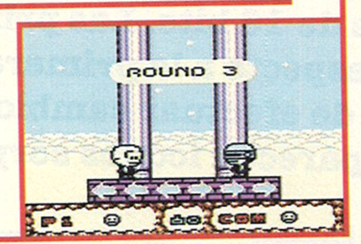
NIVEL 4

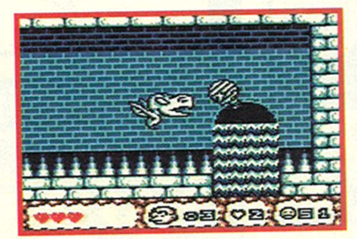


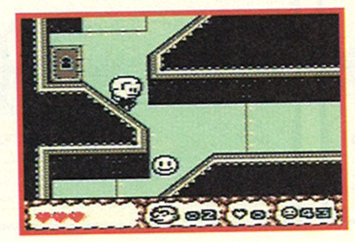
COMBATE

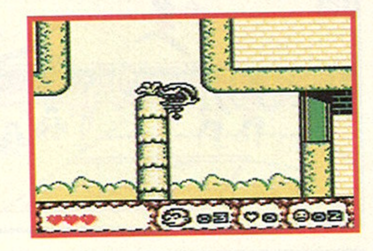




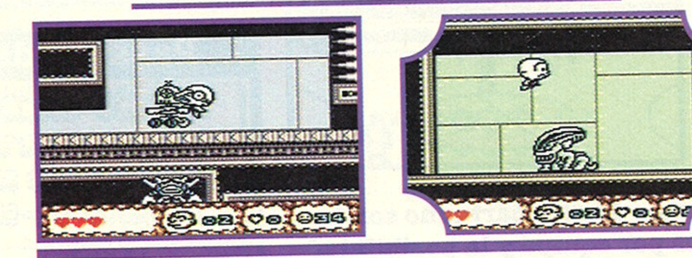




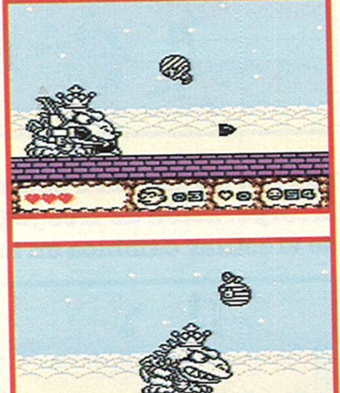


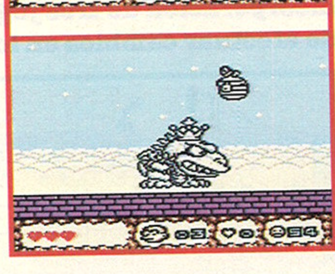


NIVEL 5



ENEMIGO

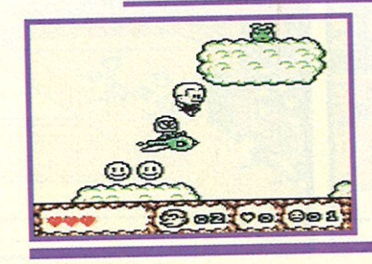


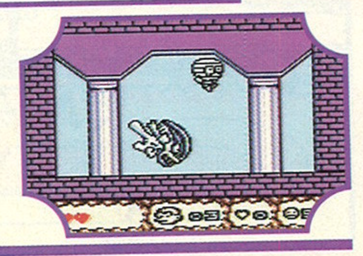


gos finales, magníficas muestras de lo que se puede hacer con un poco de imaginación y una buena cantidad de humor. Este título resulta sorprendente, ya que desprende una jugabilidad impresionante gracias a su sencillo pero atractivo desarrollo. Las fases de lucha (en plan STREET FIGHTER aunque muy sencillas) dan el toque de variedad que todo juego necesita para evitar el aburrimiento, demostrando además que sus programadores han realizado un gran producto. Bueno, bonito y jugable, tres características fundamentales que nos gustaría ver complementadas con el calificativo de barato, aunque esto por desgracia es harina de otro costal.

J.C. MAYERICK

NIVEL 6





VIRGIN-HUDSON SOFT
RED
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El uso de las paletas de color es admirable.

▲ Cuesta creer que sean para Game Boy.



MUSICA

▲ La melodía principal es de lo más pegadizo que hemos podido escuchar en un juego para Game Boy.



SONIDO FX

▲ Se nota la disposición de los programadores.

▼ Aunque no es, ni mucho menos, lo mejor del juego.



JUGABILIDAD

▲ Los que conozcan algún título anterior sabrán porqué es tan bueno.

▲ Los que no, deberán descubrirlo.



GLOBAL



BC Kid 2 es el clásico juego de plataformas que cuenta con cientos de motivos para convertirse en estrella. Tiene suficiente prestigio entre los especialistas como para que nosotros nos dignemos a cuestionar su calidad. Esta adaptación incluye todos los alicientes de la saga.

NBA JAM

FUERZA BAJO EL TABLERO

La segunda entrega de NBA JAM llega a la portátil de Nintendo siguiendo la misma línea de las entregas para las consolas de 16 bits. Las principales novedades con respecto a la primera versión radican en la posibilidad de efectuar cambios y en un curioso modo en el que aparecen iconos sorpresa.

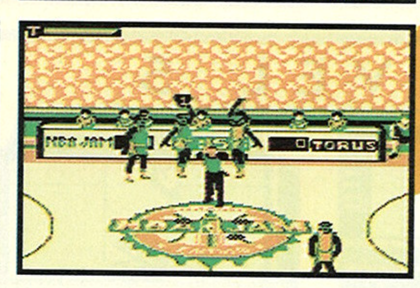
Excepto en TIP OFF, los cartuchos de baloncesto para *Game Boy* únicamente incluyen partidos uno contra uno o dos contra dos. **NBA JAM TOURNAMENT EDITION** mantiene la misma línea de su primera entrega, aparecida hace menos de un año. La segunda parte ha sido convertida a la portátil de **Nintendo** después de ver la luz de forma casi simultánea para las consolas *Mega Drive, Super Nintendo,* y *Game Gear.*
Aunque **Acclaim** continúa como compañía programadora en todas las versiones, **Torus** sustituye a **Iguana**, como grupo programador tradicional, y a **Bean Software** como responsable de la primera parte para *Game Boy.* De todas formas la conversión refleja fielmente las nuevas aportaciones del programa. Entre sus principales novedades debemos destacar la inclusión de tres jugadores por equipo y la posibilidad de efectuar cambios. En este sentido es preciso señalar una variación con respecto a las versiones para 16 bits, en las

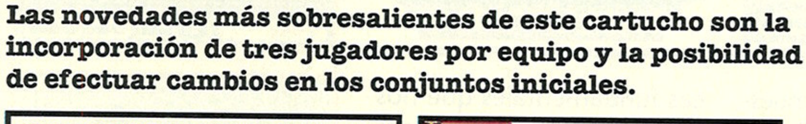




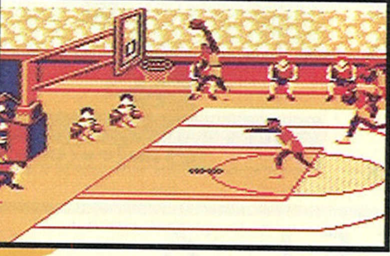


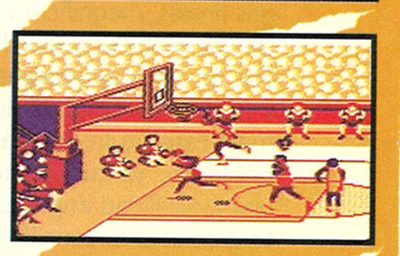


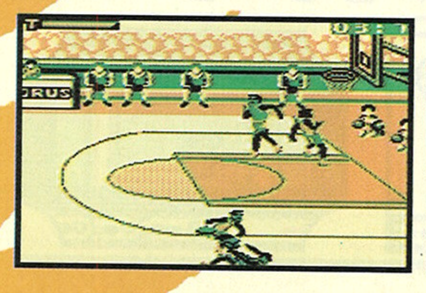


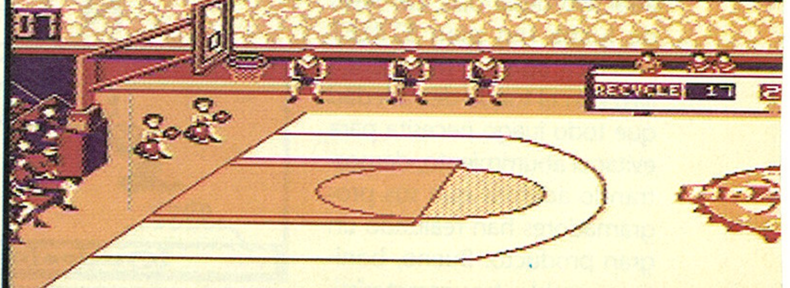


Las novedades más sobresalientes de este cartucho son la incorporación de tres jugadores por equipo y la posibilidad de efectuar cambios en los conjuntos iniciales.





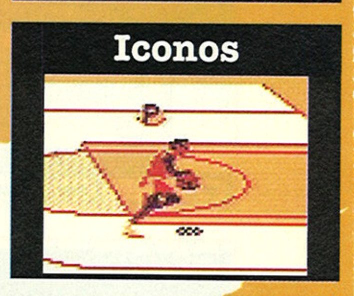




Presentación

Opciones

Iconos

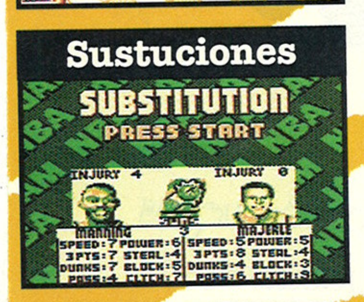


3 por equipo



Passwords

Records



Sustuciones



Estadisticas



Equipos

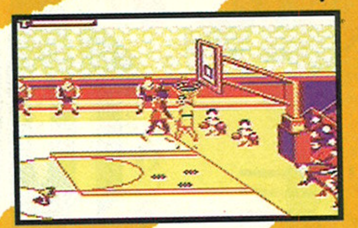
Consejos

COACHING TIPS

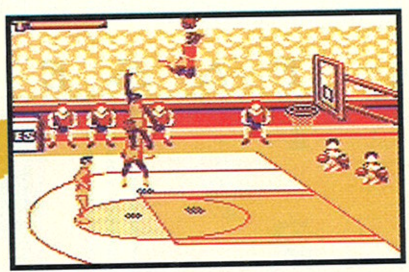
SUPER JUMPS:

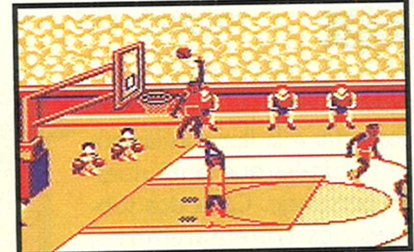
Jump extra high when shooting, blocking, or rebounding by pressing the TURBO and SHOOT buttons at the same time.

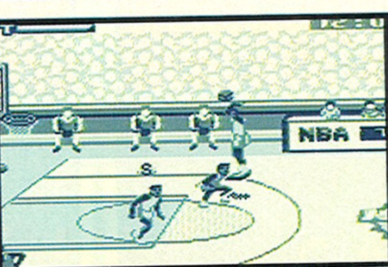
que el número de jugadores variaba en función de la calidad del equipo. En relación a los conjuntos también puede mencionarse la incorporación de un equipo de novatos, que aparece junto al resto de escuadras de la NBA. La segunda innovación importante consiste en un modo que se caracteriza por la aparición aleatoria de diversos iconos, que permiten aumentar la velocidad, machacar desde nuestra zona o lograr cinco puntos con una sola canasta. Sin embargo, las pequeñas dimensiones de la pantalla hacen difícilmente distinguibles los citados iconos. Por tanto, el valor real de estas interesantes novedades es bastante limitado. La velocidad y la espectacularidad siguen siendo sus mejores alicientes, aunque una vez más el reducido número de botones hace muy complicado controlar el modo turbo.

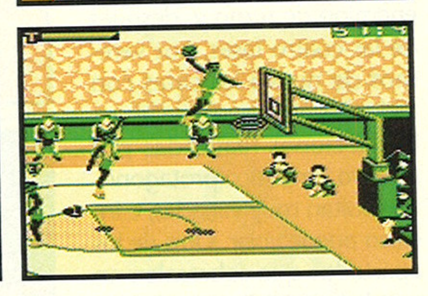


JAVIER ITURRIOZ

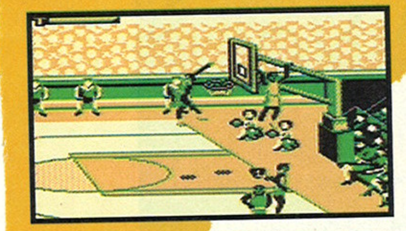


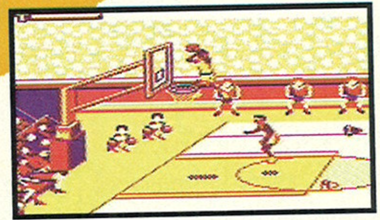


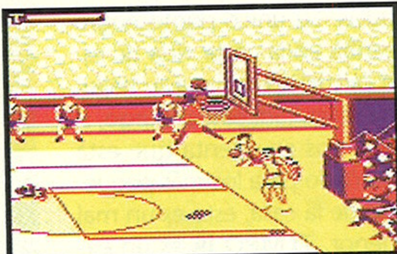


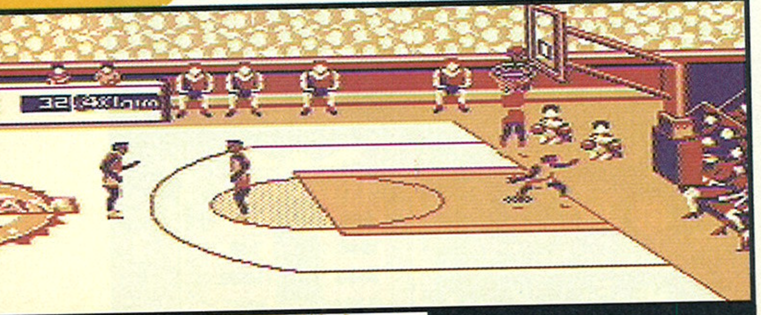


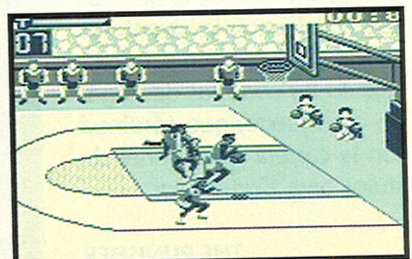
En esta entrega de NBA JAM para Game Boy se ha añadido un modo en el que, de forma aleatoria, aparecen diversos iconos que aumentan la velocidad y la fuerza .











Campo

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

ACCLAIM	
TORUS	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 84



▲ Gran rapidez de todos los jugadores.

▼ Los iconos sobre la pista son difíciles de distinguir.

MUSICA 76

▲ La melodía resulta bastante pegadiza.

▼ Escasa variedad durante todo el juego.

SONIDO FX 80



▲ Es la mejor forma para reconocer cuando se ha cogido un icono.

▲ Cumplen con su cometido.

JUGABILIDAD 81



▲ La posibilidad de efectuar cambios.

▼ Pocas novedades con relación a la primera entrega.

GLOBAL 82

Al igual que ocurre con las restantes versiones, NBA JAM TOURNAMENT EDITION para la portátil de Nintendo mantiene la gran jugabilidad de su primera entrega. Sin embargo, el reducido número de nuevos aspectos jugables reducen de un modo considerable su puntuación global.





Red, equipo de programación conocido por juegos como GATE OF THUNDER, HAGANE y creadores de PC Kid, el famoso estandarte de Nec, ha diseñado para Sega una de las mascotas más simpáticas y carismáticas de los últimos tiempos. Su nombre Tempo.

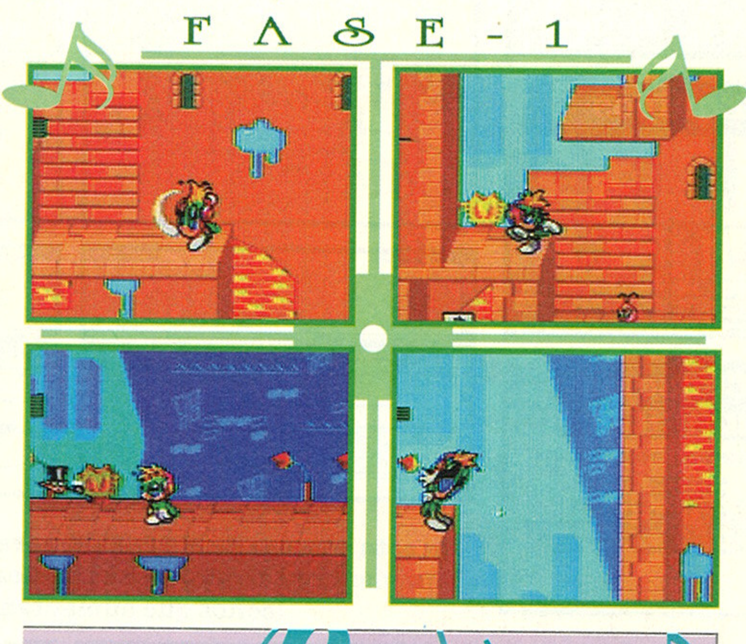
Este es un año que recordarán los antiguos usuarios de ***Game Gear*** con una especial pena en el corazón, ya que se han desprendido de una extraordinaria consola justo cuando empezaba a dar sus mejores frutos. Así, en los últimos tiempos han aparecido para la portátil de **Sega** lanzamientos que superan en muchas ocasiones a las producciones para 16 bits, marcando las diferencias gráficas entre esta consola y ***Master System***.

TEMPO JR es una delicia para los sentidos. Sus gráficos, aunque resultones, utilizan la paleta gráfica a la perfección y el *sprite* de nuestro protagonista, además de tener un tamaño considerable, es el mejor animado que he visto hasta la fecha (ALADDIN y sucedáneos incluidos). Los enemigos finales de este título son escasos y demasiado fáciles, pero resultan bastante espectaculares y ocupan un espacio considerable en la pantalla.

El objetivo del juego es el de localizar en cada fase una margarita marchita. Cuando hallemos el preciado objeto de nuestro deseo, deberemos despertar a la flor con las notas musicales que lanza nuestro personaje. Cada dos subfases nos enfrentaremos al enemigo de turno y, después de las cuatro fases, nos veremos de nuevo las caras con todos los adversarios.

Las acciones realizadas por nuestro simpático protagonista resultan muy variadas, e incluso puede volar. Otro de los apartados que sobresalen en este lanzamiento es la diversidad de efectos de sonido, que en ningún momento interrumpen a las agradables melodías. Su único punto negro estriba en la corta vida de este cartucho gracias a su bajísima dificultad. Sin embargo, si tenemos en cuenta que está diseñado para los más pequeños de la casa, éste es un mal menor. **TEMPO JR** es un excelente aperitivo de lo que nos pueden deparar las aventuras de este sorprendente personaje en las consolas de **Sega**. Un gran juego, que continua con la carrera ascendente de títulos para ***Game Gear***.

THE PUNISHER



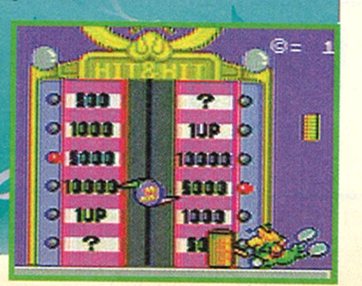
BONUS FESTIVAL

SOUND TRACE GAME

En este divertido lanzamiento pondremos a prueba nuestra memoria con un entretenimiento musical al estilo Simón.

HIT & HIT

Todo un clásico de las populares ferias. Utiliza tu fuerza bruta con acierto para llegar a lo más alto a base de potentes martillazos.







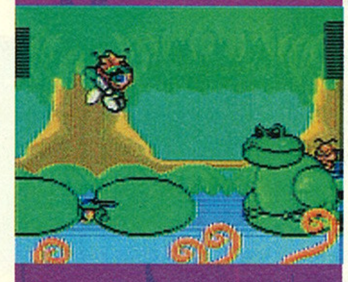


EL PAYASO DE LA TERCERA EDAD



Este payaso es demasiado viejo para causar problemas. Simplemente salta sobre él, y el destino hará el resto.

SAPON



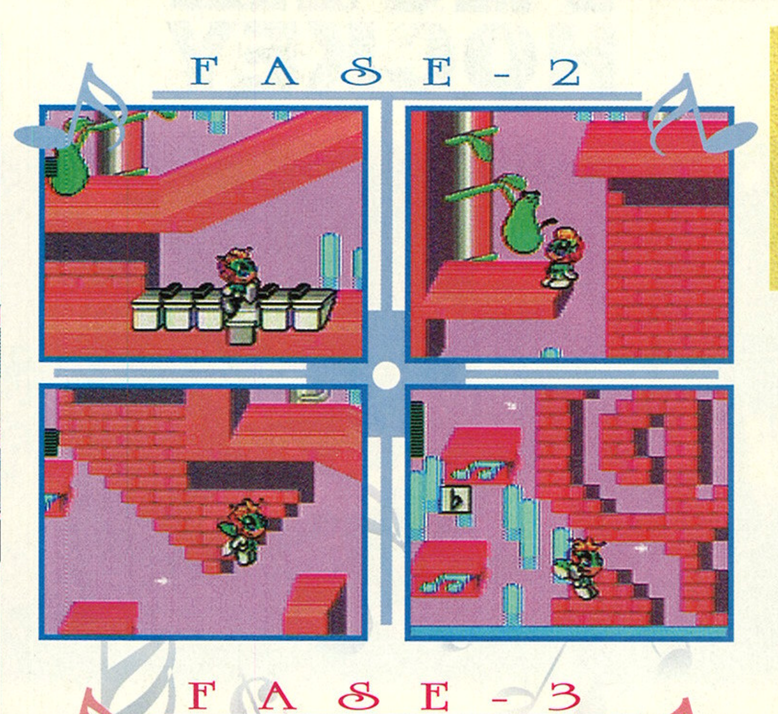
Este gigantesco anfibio utiliza su cabeza como arma arrojadiza. ¡Cuidado con sus hijitos!

EL PINGUINO

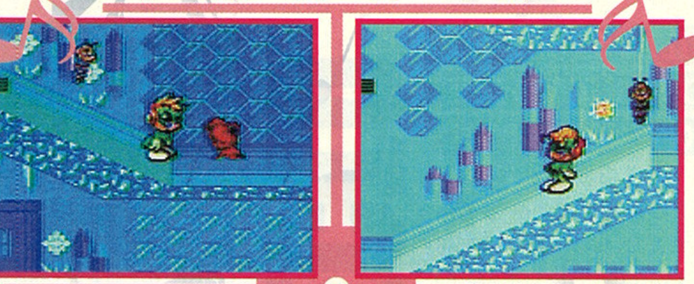


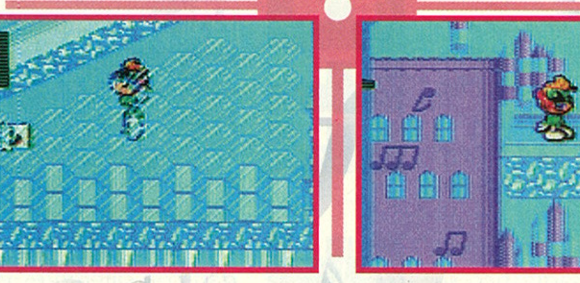
Un animal de proporciones desorbitantes con una afición loca por lanzar bolas de nieve a todo bicho viviente.

FASE-2

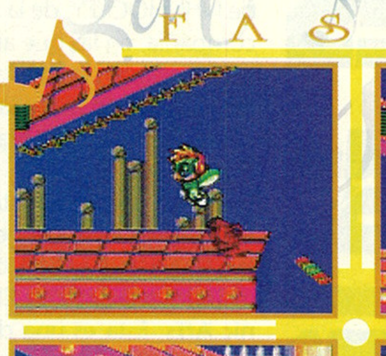


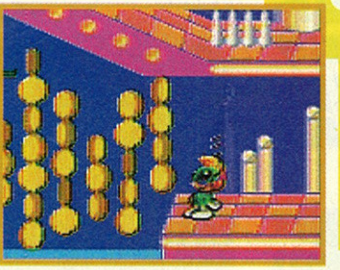
FASE-3



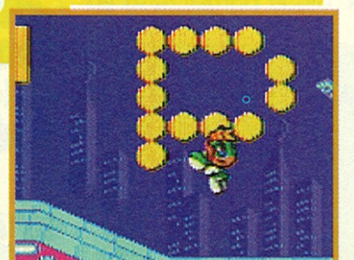


FASE-4











SEGA	
RED	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	7
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ El diseño y la animación de los sprites.

▲ La paleta de colores está bien aprovechada.



MUSICA

▲ La caja de ritmos empleada es de gran calidad.

▼ Las melodías resultan un poco extrañas.



SONIDO FX

▲ Gran variedad de sonidos bastante originales.

▲ Los graciosos efectos de las fases de bonus.



JUGABILIDAD

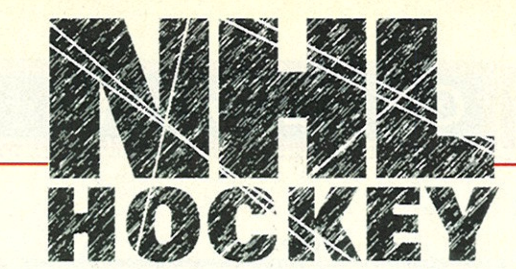
▲ Un asombroso juego con originales detalles.

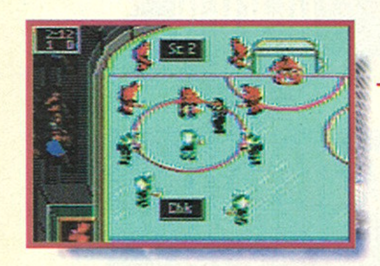
▼ Su bajísima dificultad y su escasa longitud.



GLOBAL 90

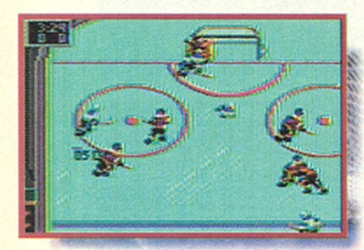
Seguimos presenciando el increíble desfile de maravillas técnicas para Game Gear, que se está convirtiendo en la consola del año. TEMPO JR es un ejemplo claro de lo que es exprimir un sistema hasta el límite. Por tanto, ¿quién necesita una consola de 16 bits con títulos como éste?



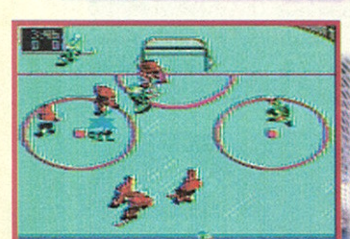


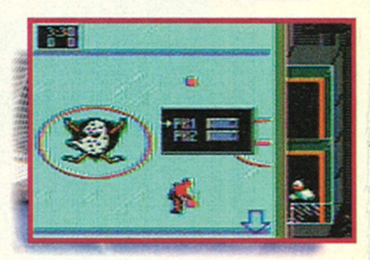












EL HOCKEY SOBRE HIELO HABIA PASADO DESAPERCIBIDO EN LA GAME GEAR. SIN EMBARGO, ELECTRONIC ARTS HA DECIDIDO ASUMIR EL RETO CON EL LANZAMIENTO DE NHL HOCKEY PARA LA PORTATIL DE SEGA.

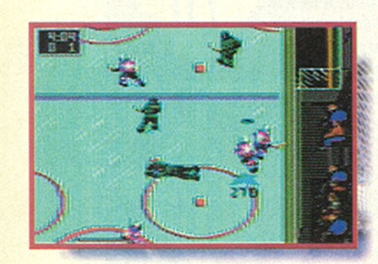
UN GOLPE DE EFECTO













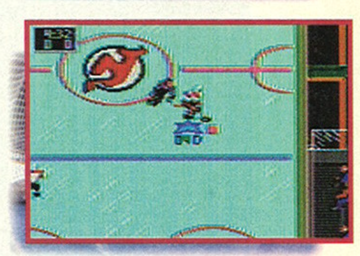
El hockey hace su primera aparición en la portátil de la compañía **Sega** con una conversión de los ya clásicos **NHL HOCKEY**, que ya habían aparecido para las consolas ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Todas las características de los cartuchos para 16 bits han sido comprimidos para lograr un completo y fantástico simulador deportivo.

Aunque **NHL HOCKEY** sea el primer programa sobre este deporte que llega hasta ***Game Gear***, otros soportes portátiles ya han tenido sus representantes en este interesante género deportivo. Entre ellos podemos destacar BLADES OF STEEL para ***Game Boy***, con el que se dio el primer paso en unas conversiones no exentas de dificultades técnicas. Este cartuchos era similar a MARIO LEMIEUX HOCKEY para ***Mega Drive***, título que ha sido el único oponente en España, a la saga iniciada por la compañía **Electronic Arts** bajo la denominación de ELECTRONIC ARTS HOCKEY.

La citada serie tuvo continuidad con diferentes versiones de NHL HOCKEY, de la misma compañía, en las que año tras año se añaden pequeñas diferencias y se actualizan las plantillas de la famosa National Hockey Leage.

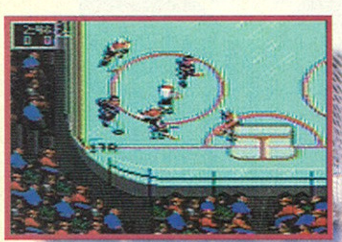
Este nuevo lanzamiento para ***Game Gear*** utiliza la perspectiva semiaérea vertical, que caracteriza a la saga de **Electronic Arts**. Esta es una diferen-



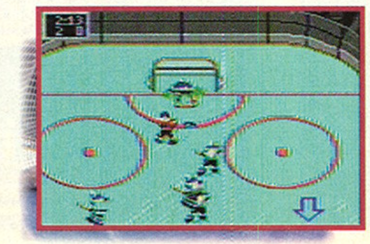














cia importante con respecto al título mencionado anteriormente para portátiles, en el que la vista era lateral. Técnicamente hay que señalar el tamaño, más que aceptable, de los *sprites* y un suave *scroll* de pista. Sin embargo, el aspecto más sorprendente de este título es la variedad de opciones, que nada tiene que envidiar a las incluidas en las entregas para los sistemas de mayor capacidad. Entre las mismas puede citarse la incorporación de equipos y jugadores con la representación gráfica de sus rostros reales. Además, aparecen recogidas las innovaciones incluidas en NHL HOCKEY' 94, como es la posibilidad de cambiar de alineación cada vez que se detenga el juego, mediante una sencillo sistema de barras de energía.

Como sucede en las últimas versiones de este título, las luchas entre los jugadores de las distintas formaciones han sido eliminadas. De este modo, los alicientes deportivos de este cartucho radican en los play offs y en los enfrentamientos de un patinador contra el portero.

Por último, dos jugadores también pueden participar de forma simultánea mediante el cable *Gear-to-Gear*.

JAVIER ITURRIOZ

OPCIONES



GOL

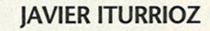


PENALTIS



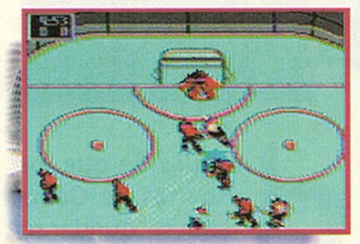
PLAY-OFF





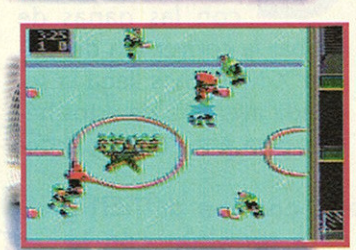
JUGADORES



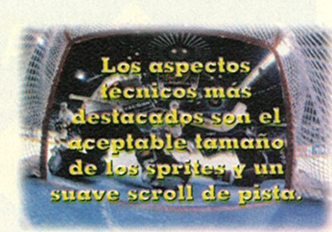


NHL HOCKEY incorpora escuadras de la Liga Profesional Norteamericana y jugadores reales.

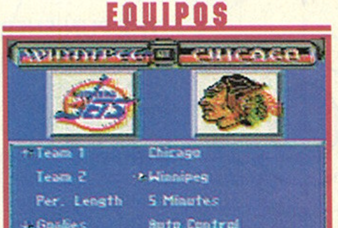




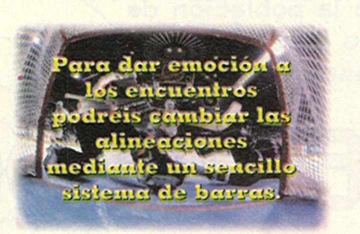
Los aspectos técnicos más destacados son el aceptable tamaño de los sprites y un suave scroll de pista.



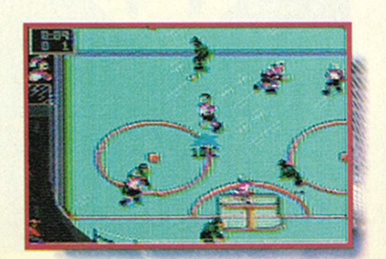
EQUIPOS



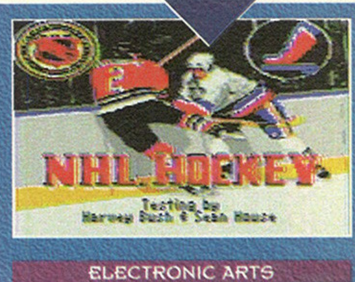
Para dar emoción a los encuentros podréis cambiar las alineaciones mediante un sencillo sistema de barras.



ESTADISTICAS







ELECTRONIC ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
MEGAS	4
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
COMPETICIONES	2
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 90

▲ Destaca el suave scroll de pista.

▲ Los sprites de los jugadores tienen un tamaño considerable.



MUSICA — 83

▲ Cumplen su limitada misión en el juego.

▼ Este apartado no destaca por su variedad.



SONIDO FX — 85

▲ No se echa de menos los efectos sonoros.

▼ La gama ofrecida no es demasiado amplia.



JUGABILIDAD — 89

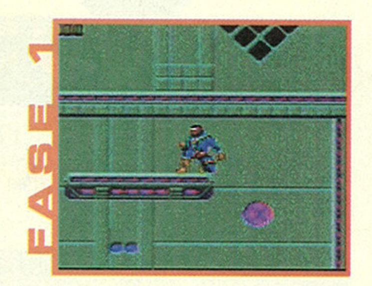
▲ La variedad de opciones lo sitúa a gran nivel.

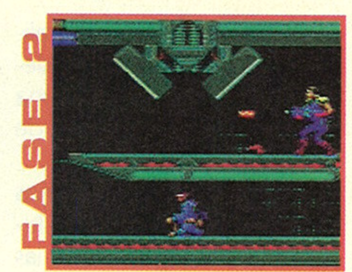
▲ La posibilidad de dos jugadores simultáneos.

GLOBAL — 89

La versión de NHL HOCKEY para Game Gear, reúne todas las características básicas de sus antecesores para Super Nintendo y Mega Drive. Estamos ante una de las más fieles conversiones realizadas para este soporte, que no tiene nada que envidiar a los programas que le dieron origen.




FASE 1


FASE 2

FASE 3

FASE 4

FASE 5

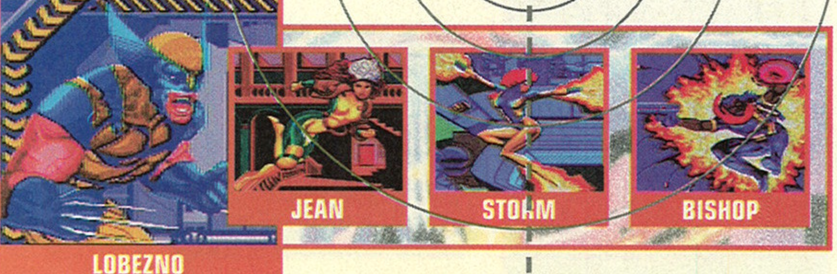
Después de que los usuarios de ***Game Gear*** se quedaran con las ganas de probar la conversión del primer X-MEN, nos llega la segunda aventura de estos héroes para esta consola. El desarrollo del juego radica en hallar la salida del nivel y eliminar el enemigo de final de fase. Inicialmente dispondremos de dos personajes distintos para hacer frente a la situación, y también podremos elegir el nivel que más nos apetezca de los cinco. A medida que atravesamos las primeras fases podremos seleccionar a cinco personajes más. Cada uno de los héroes tiene sus propios poderes. En cuanto al aspecto gráfico hay que destacar el asombroso parecido con los *sprites* de la versión para ***Mega Drive***. Esta información no es demasiado buena, ya que éstos eran muy simples. Los decorados han sido descuidados por completo, con una falta de originalidad total. Los efectos sonoros son buenos, y las músicas parecen de todo menos melodías. Este último apartado es un conjunto de sonidos entremezclados sin ningún sentido. La jugabilidad está limitada a los más expertos, puesto que la dificultad es muy alta y el control de los personajes no muy preciso. **X-MEN** es el mejor juego con estos protagonistas para ***Game Gear***. Pero si este lanzamiento es el mejor de la saga, ¿cómo será el peor?

THE PUNISHER

Gamesmaster ha contactado con los X-MEN y les ha ofrecido su ayuda para terminar con la plaga que está diezmando la población de mutantes. Sin embargo, su verdadera y única intención es acabar con estos heroes.

MUTANTES UNIDOS S.A.









GAME GEAR



ITCHY AND SCRATCHY son dos curiosos personajes que parecen una parodia de los famosos **TOM Y JERRY**, que ya tuvieron su versión para los 16 bits. Ahora llegan a la portátil de Sega, con más pena que gloria.

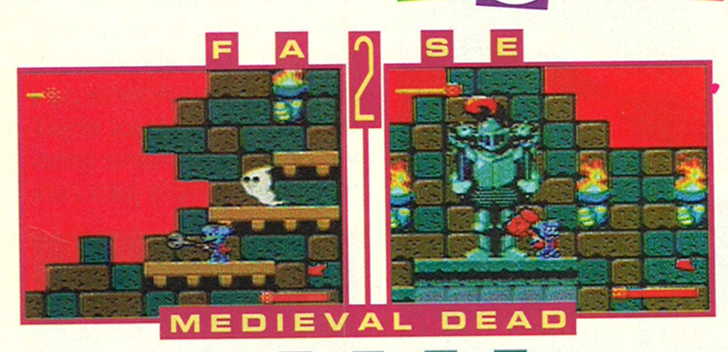
FASE 1



JURASSIC RAGE

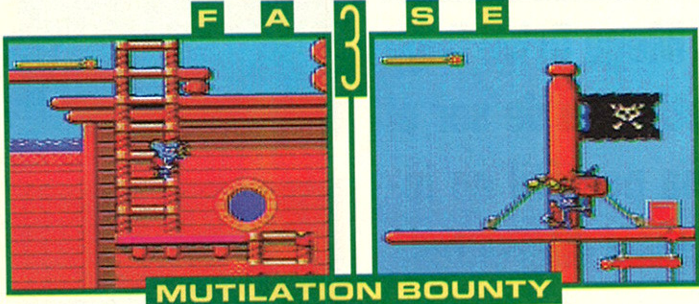
REGRESO AL PALEOLÍTICO

FASE 2



MEDIEVAL DEAD

FASE 3



MUTILATION BOUNTY

El desarrollo de este cartucho es similar al de **TOM AND JERRY: THE MOVIE** o **SYLVESTER AND TWEETY**, pero esta vez será el ratón el encargado de acabar con el gato. Para pasar de fase sólo deberemos terminar con el felino. Cuando su barra de energía se extinga cambiaremos el nivel. Esta versión para ***Game Gear*** es la más patética que he visto en años.

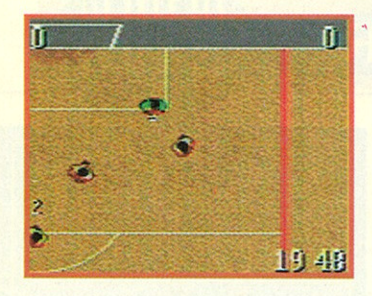
Los gráficos son tristes y descoloridos. La música se repite más que 16 kilos de ajos. La batería de las melodías va a su aire, ya que no tiene ninguna relación con el resto de la pieza musical. Los efectos de sonido cortan la música descaradamente. Por último, es necesario señalar la penosa jugabilidad de este lanzamiento (en esta ocasión sin opción de dos jugadores) puesto que, debido a su nefasta programación, se ralentiza en el momento en que más de dos *sprites* se juntan en una pantalla. En definitiva, **ITCHY AND SCRATCHY** es un ejemplo de lo que eran los juegos de consola hace seis años. Sin duda constituye un regreso al Paleolítico de los videojuegos.

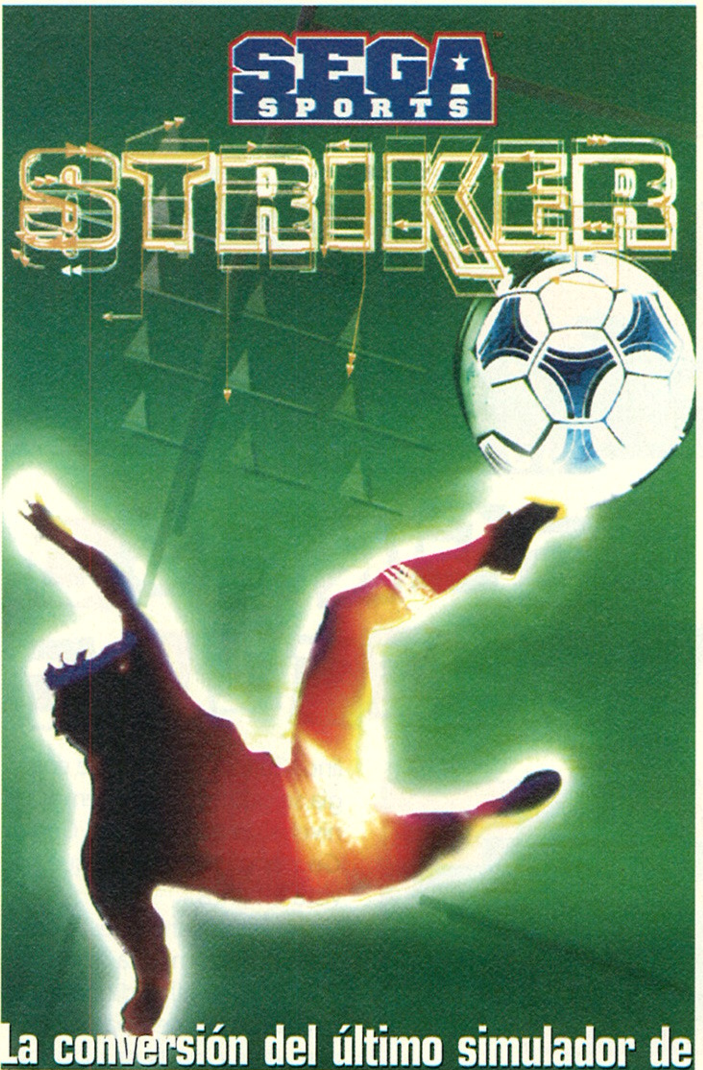
THE PUNISHER

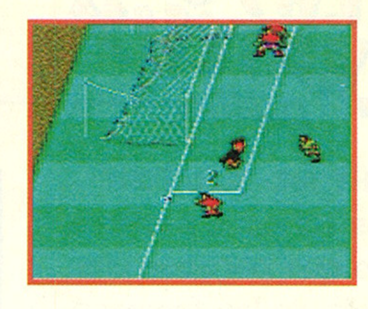
FASE 4

SAWED EYES

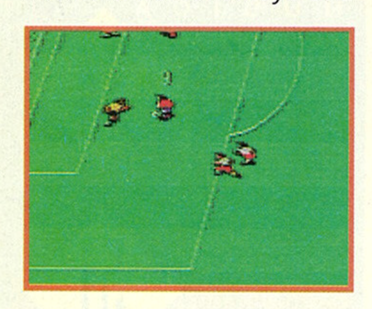


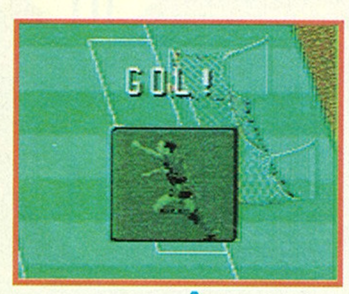


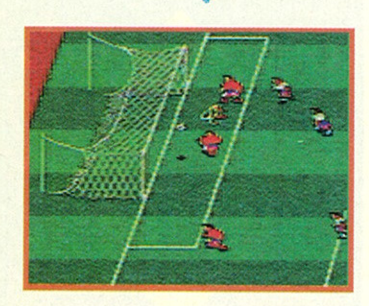




El fútbol es, en dura competencia con el tenis, la disciplina deportiva que cuenta con mayor número de títulos para la consola ***Game Gear.*** Sin considerar las tandas desde el punto de penalti, incluidas en el cartucho triple con el nombre de PENALTY KICK OFF, de los seis títulos aparecidos en este género únicamente WORLD CUP SOCCER (versionado también para ***Master System***) no era una conversión de un cartucho inicialmente creado para los 16 bits de **Sega.** Por supuesto, **STRIKER** no constituye una

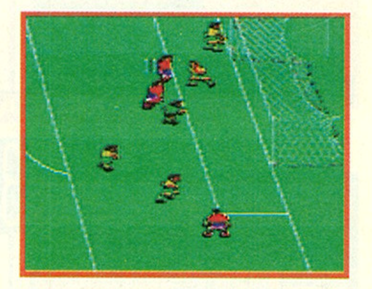




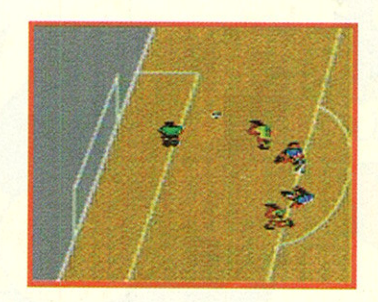


La conversión del último simulador de fútbol para la consola Mega Drive llega a Game Gear, con la etiqueta de ser el primer juego para una portátil en incorporar dos perspectivas diferentes.

excepción, ya que estamos ante una adaptación del título que, con el mismo nombre, ha aparecido recientemente para *Mega Drive*.
Con el fin de evitar posibles confusiones, es preciso señalar que este cartucho es la segunda parte de ULTIMATE SOCCER, también denominado STRIKER en sus versiones para las consolas de la compañía **Nintendo.** Sin embargo, este lanzamiento conserva escasas características de la primera entrega, entre las que sólo destaca la posibilidad de disputar competidos encuentros de fútbol sala. Ni siquiera se ha respetado la perspectiva real, que ha sido sustituida por la opción de elegir entre una vista aérea y otra lateral. Esta doble posibilidad, últimamente muy extendida en los 16 bits, constituye toda una novedad en las consolas portátiles. Normalmente en este género es de agradecer las grandes dimensiones del terreno de juego, aunque en esta ocasión son tan excesivas que en determinados momentos resulta difícil encontrar un jugador cercano. Pese a este pequeño defecto, los *sprites* de los futbolistas están bien realizados, y la velocidad de sus movimientos está perfectamente adecuada al juego.
Por otra parte, la variedad de opciones no es abrumadora, pero sí resulta suficiente para cumplir con creces los objetivos de este interesante género. Como ejemplo para con-



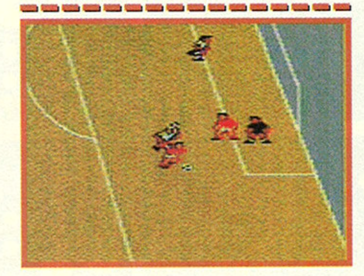




CON LAS BOTAS PUESTAS



FUTBOL SALA

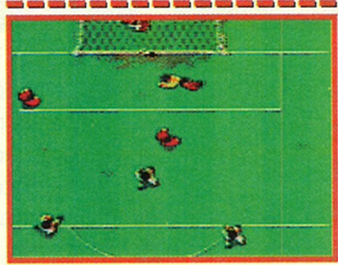




CAMPEONATO



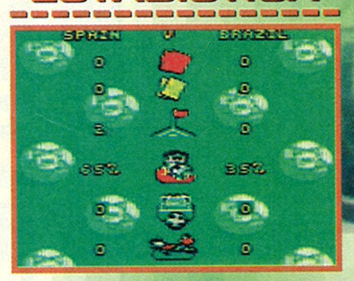
PERSPECTIVAS



ESTRATEGIA



ESTADISTICA

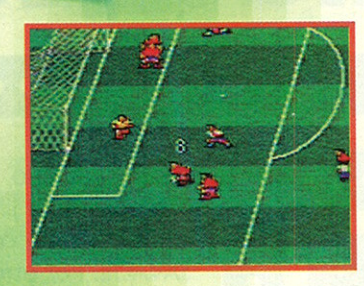


LIGA

JUGADORES







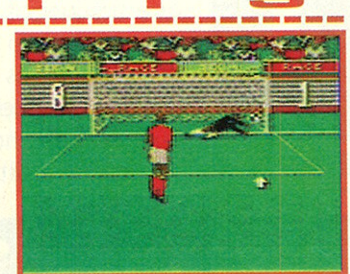
trastar el comentario anterior, es preciso destacar la inclusión de más de cincuenta selecciones nacionales, y la incorporación de diversas competiciones como liga, copa y las emocionantes tandas de penaltis. En esta última posibilidad la perspectiva se convierte en real y, aunque resulta impresionante, hay que lamentar que el guardameta sea más alto que la portería.

En resumen, el juego respeta las directrices del cartucho para la consola *Mega Drive*, pero una vez más se cumple la máxima de que cuando el original no es demasiado bueno, las versiones tampoco lo son.

JAVIER ITURRIOZ

PENALTIS





SEGA
RAGE SOFTWARE
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Visualmente impecable, sobre todo la vista lateral.

▲ Los movimientos están muy cuidados.



MUSICA

▼ Las melodías resultan tristes y poco variadas.

▼ Es, sin duda, el peor apartado del juego.



SONIDO FX

▲ Cumplen con su misión durante los partidos.

▼ Se incluyen escasos efectos sonoros.



JUGABILIDAD

▲ La velocidad de los jugadores es su mayor aliciente.

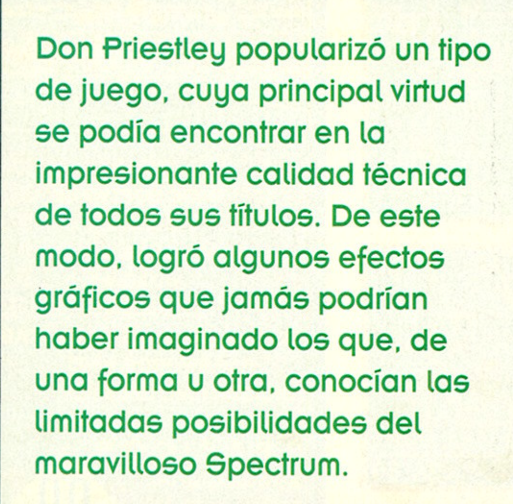
▼ Las dimensiones del campo son inmensas.



GLOBAL 78

Es muy raro que una conversión de un juego mediocre logre un mejor resultado que su antecesor. Este cartucho no es una excepción. Sin embargo, tiene el honor de ser el primer título para una consola portátil que incluye dos perspectivas, además de una vistosa puesta en escena.





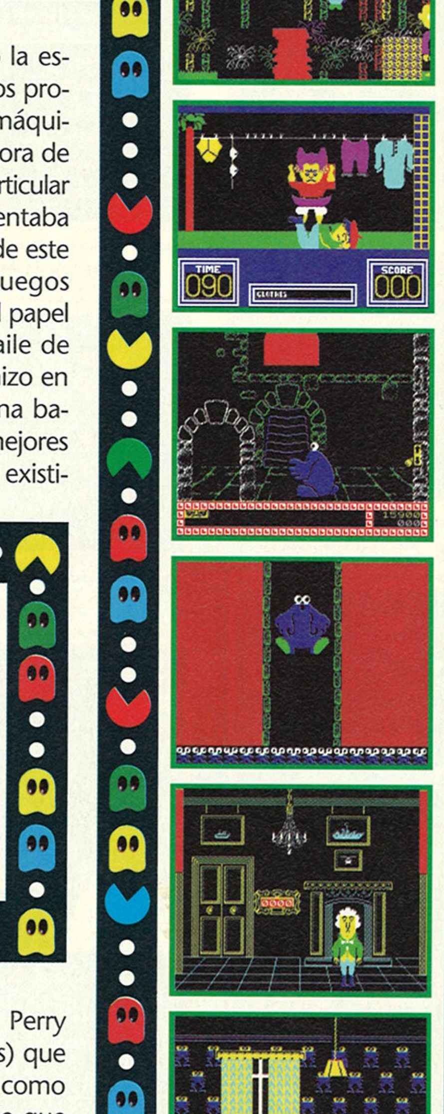
Don Priestley popularizó un tipo de juego, cuya principal virtud se podía encontrar en la impresionante calidad técnica de todos sus títulos. De este modo, logró algunos efectos gráficos que jamás podrían haber imaginado los que, de una forma u otra, conocían las limitadas posibilidades del maravilloso Spectrum.

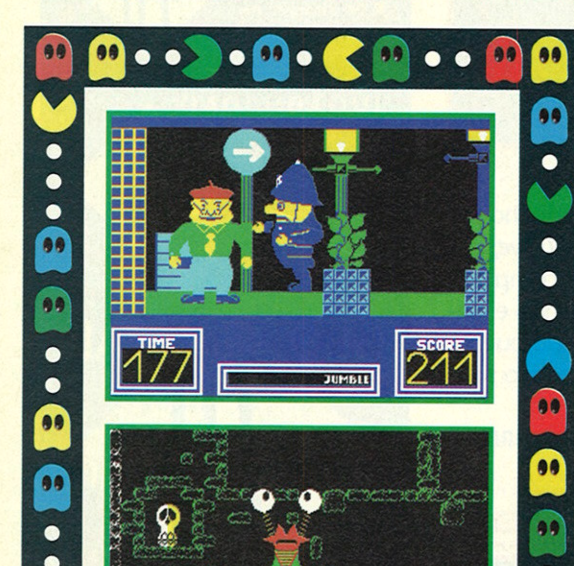
DON PRIESTLEY

Por todos es conocido la especial dificultad que los programadores de esta máquina encontraban a la hora de manejar el color. La particular distribución que presentaba la memoria de vídeo de este ordenador impedía juegos en los que el color cumpliese el papel que se merecia. El famoso baile de atributos, que tan famoso se hizo en aquellos tiempos, encontró una barrera insalvable en dos de los mejores programadores que jamás han existido. Por un lado, estaba David Perry (EARTHWORM JIM, entre otros) que nos sorprendió con maravillas como SAVAGE. Por otro, el personaje que nos ocupa hoy, el mismísimo Don Priestley, creador de joyas lúdicas como MAZIACS.

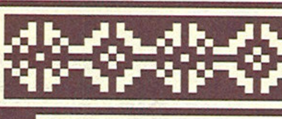
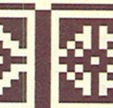
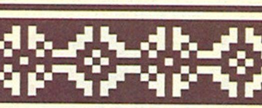
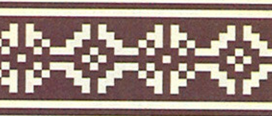
Del extenso catálogo de juegos que Priestley programó, hemos seleccionado cinco (que deberían ser seis) en los que se ponen de manifiesto el dominio que este hombre llegó a tener sobre el malogrado ***Spectrum.*** *Sprites* gigantes, un colorido impresionante y ningún tipo de ralentizaciones es lo que sus juegos podían ofrecernos, que no es poco si tenemos en cuenta los limitados medios con que se contaba en aquellos días. POPEYE (del que sentimos no haber encontrado una copia a última hora), BENNY HILL, INTO THE TRAP DOOR, FLUNKY, THROUGH THE TRAP DOOR y GREGORY son buena prueba de lo que este caballero fue capaz de crear, dotando al ***Spectrum*** de una nueva dimensión en juegos, hasta entonces desconocida por la mayoría de los usuarios. Los resultados obtenidos los podéis observar en éstas páginas.

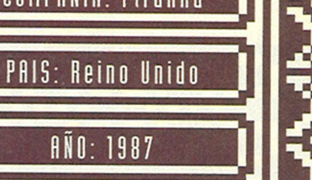
J.C. MAYERICK









COMPAÑIA: Piranha

PAIS: Reino Unido

AÑO: 1986

SOPORTE: Spectrum

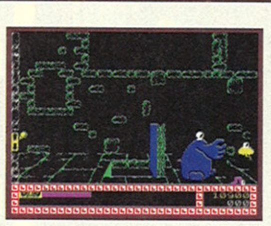
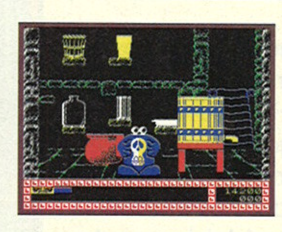
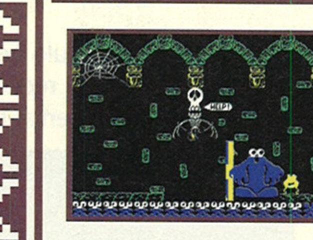
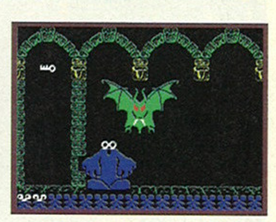
INTO THE / THROUGH THE TRAP DOOR

COMPAÑIA: Piranha

PAIS: Reino Unido

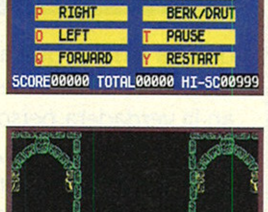
AÑO: 1987

SOPORTE: Spectrum

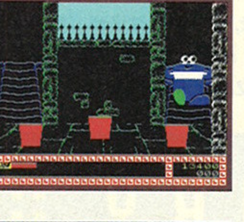





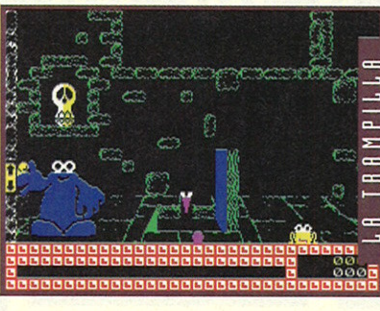
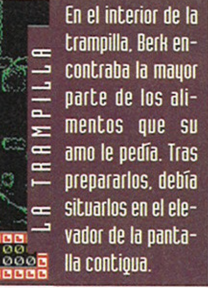

El éxito le llegó a Don Priestley a traves de este genial **INTO THE TRAP DOOR.** El creador de MAZIACS cogió lo mejor de un personaje infantil de la televisión británica (Berk), y lo fundió en lo que podríamos considerar como uno de los mejores juegos jamás creados para ***Spectrum.***





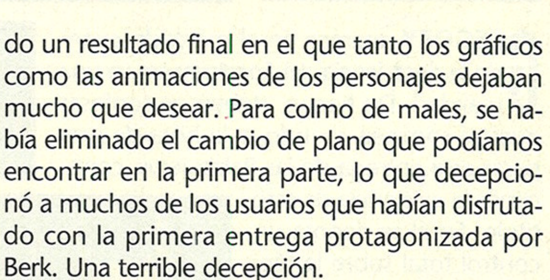
THROUGH THE TRAP DOOR fue, y lo decimos ahora que nadie nos lo podrá echar en cara, una de las peores segundas partes que jamás se han creado. Exceptuando el personaje principal, que se seguía manteniendo, todo, absolutamente todo, bajó considerablemente de calidad, ofreciendo un resultado final en el que tanto los gráficos como las animaciones de los personajes dejaban mucho que desear. Para colmo de males, se había eliminado el cambio de plano que podíamos encontrar en la primera parte, lo que decepcionó a muchos de los usuarios que habían disfrutado con la primera entrega protagonizada por Berk. Una terrible decepción.

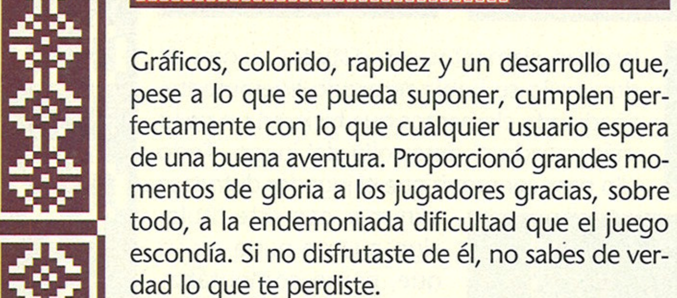

LA TRAMPILLA

En el interior de la trampilla, Berk encontraba la mayor parte de los alimentos que su amo le pedía. Tras prepararlos, debía situarlos en el elevador de la pantalla contigua.

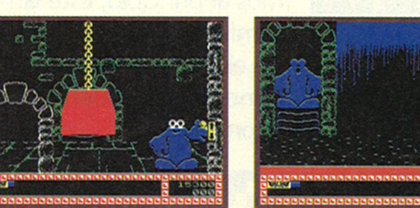
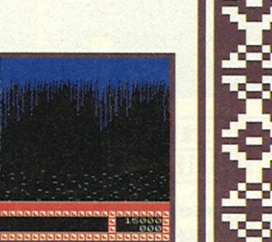
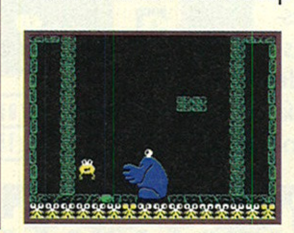
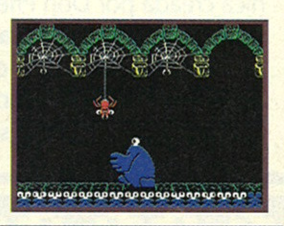
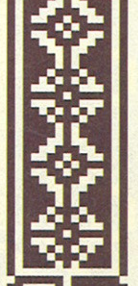
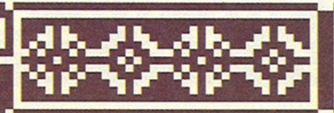
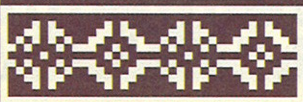
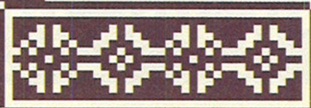
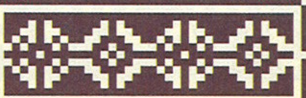


BERK & DRUT

En esta segunda entrega debíamos controlar tanto a Berk como al correoso sapo, que tanto nos incordiaba en la primera parte, y que respondía al extraño nombre de Drut.



Gráficos, colorido, rapidez y un desarrollo que, pese a lo que se pueda suponer, cumplen perfectamente con lo que cualquier usuario espera de una buena aventura. Proporcionó grandes momentos de gloria a los jugadores gracias, sobre todo, a la endemoniada dificultad que el juego escondía. Si no disfrutaste de él, no sabes de verdad lo que te perdiste.

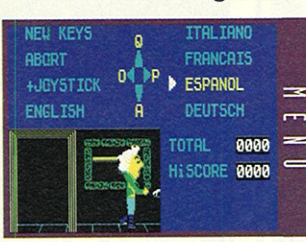
Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS 

FLUNKY

COMPAÑIA: Piranha PAIS: Reino Unido
AÑO: 1987 SOPORTE: Spectrum

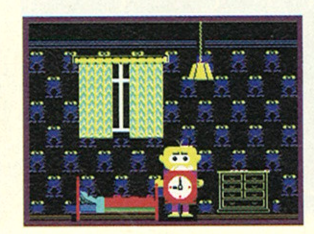


FLUNKY fue el título con el que Priestley nos recompensó tras el reconocimiento unánime de la crítica hacia su genial INTO THE TRAP DOOR. El juego, que suscitó cierta polémica en el Reino Unido, nos introducía en la piel del mayordomo de la Casa Real Británica. Con él debíamos satisfacer los caprichos de cada miembro de esta familia, que aparecían ridículamente caricaturizados en situaciones que, en muchos casos, definían la verdadera personalidad que a cada uno de ellos se le suponía. Recibió, nuevamente, las alabanzas de la crítica, aunque fue en ese preciso instante cuando la estrella del genial Priestley comenzaría a apagarse.

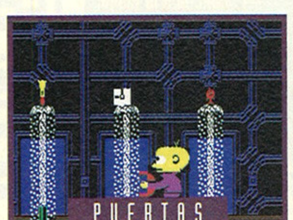


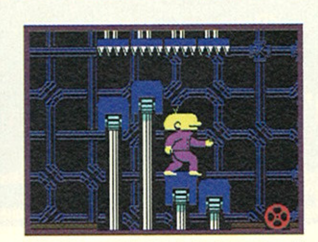


GREGORY



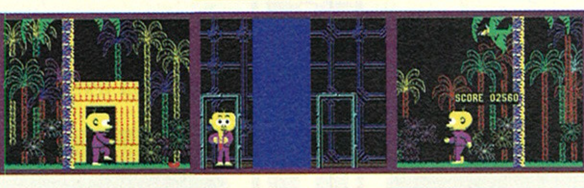




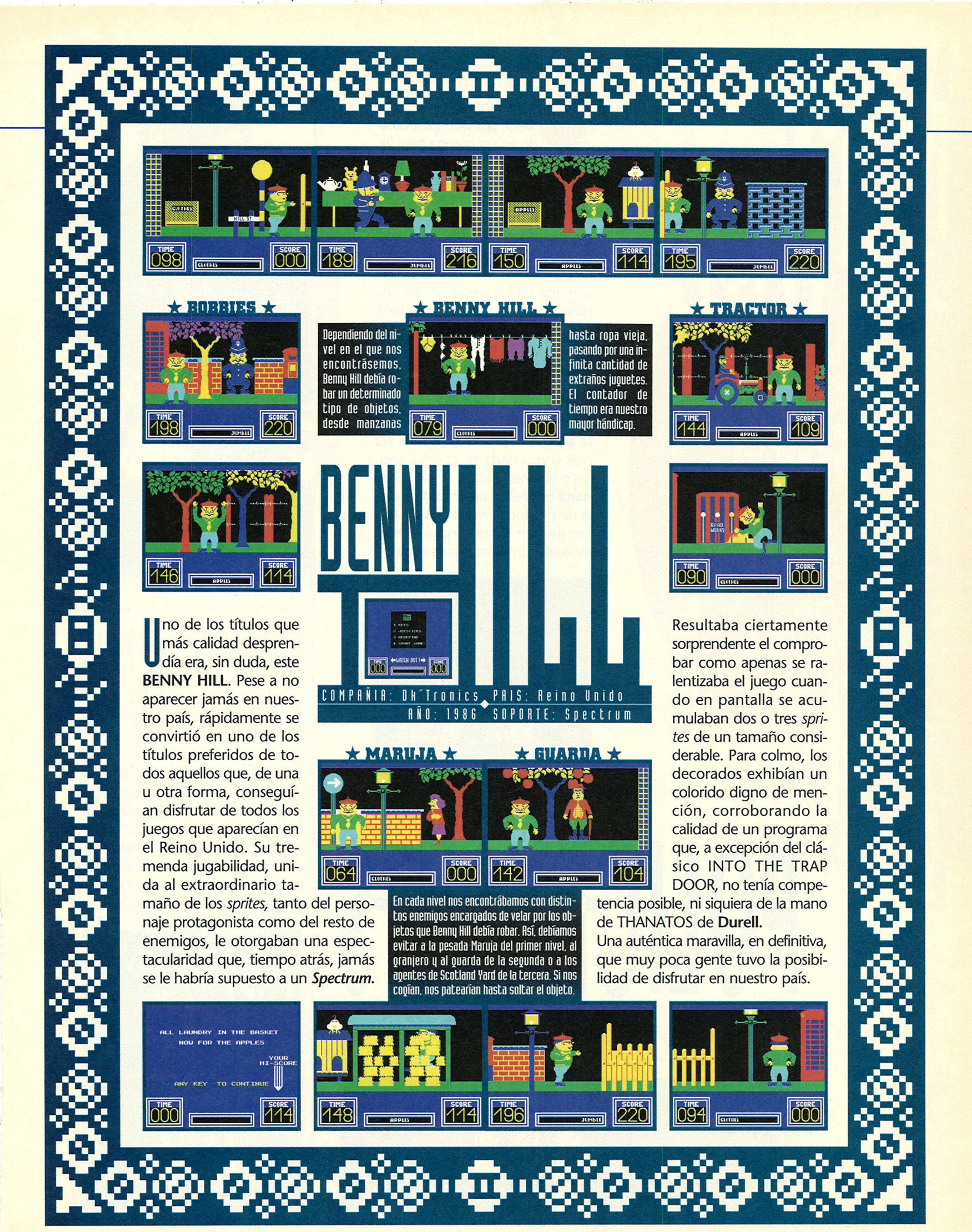


GREGORY aparece en el mercado cuando la decadencia del *Spectrum* era ya una realidad. De hecho, debemos confesar nuestra sorpresa cuando, a la hora de preparar esta entrega de las Retroviews, conocimos la existencia de este título. En él se denota un control total sobre la técnica creada por Don Priestley, perfeccionando aspectos como el baile de atributos que se producía en *Spectrum* cuando se solapaban elementos con distintos colores. El desarrollo se había retocado ligeramente, añadiendo elementos que hiciesen un poco más variado el desarrollo del juego. Todo ello para conseguir que el jugador disfrutase aún más con este título, algo que no pudo ser ya que, como comentábamos al principio, este lanzamiento apareció cuando el *Spectrum* ya se veía inmerso en su definitiva depresión.





COMPAÑIA: Piranha PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 SOPORTE: Spectrum



BENNY HILL

COMPAÑIA: Dk'Tronics PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

★ BOBBIES ★ ★ BENNY HILL ★ ★ TRACTOR ★

Dependiendo del nivel en el que nos encontrásemos, Benny Hill debía robar un determinado tipo de objetos, desde manzanas hasta ropa vieja, pasando por una infinita cantidad de extraños juguetes. El contador de tiempo era nuestro mayor hándicap.

Uno de los títulos que más calidad desprendía era, sin duda, este **BENNY HILL**. Pese a no aparecer jamás en nuestro país, rápidamente se convirtió en uno de los títulos preferidos de todos aquellos que, de una u otra forma, conseguían disfrutar de todos los juegos que aparecían en el Reino Unido. Su tremenda jugabilidad, unida al extraordinario tamaño de los *sprites,* tanto del personaje protagonista como del resto de enemigos, le otorgaban una espectacularidad que, tiempo atrás, jamás se le habría supuesto a un ***Spectrum***.

★ MARUJA ★ ★ GUARDA ★

En cada nivel nos encontrábamos con distintos enemigos encargados de velar por los objetos que Benny Hill debía robar. Así, debíamos evitar a la pesada Maruja del primer nivel, al granjero y al guarda de la segunda o a los agentes de Scotland Yard de la tercera. Si nos cogían, nos patearían hasta soltar el objeto.

Resultaba ciertamente sorprendente el comprobar como apenas se ralentizaba el juego cuando en pantalla se acumulaban dos o tres *sprites* de un tamaño considerable. Para colmo, los decorados exhibían un colorido digno de mención, corroborando la calidad de un programa que, a excepción del clásico INTO THE TRAP DOOR, no tenía competencia posible, ni siquiera de la mano de THANATOS de **Durell.**
Una auténtica maravilla, en definitiva, que muy poca gente tuvo la posibilidad de disfrutar en nuestro país.

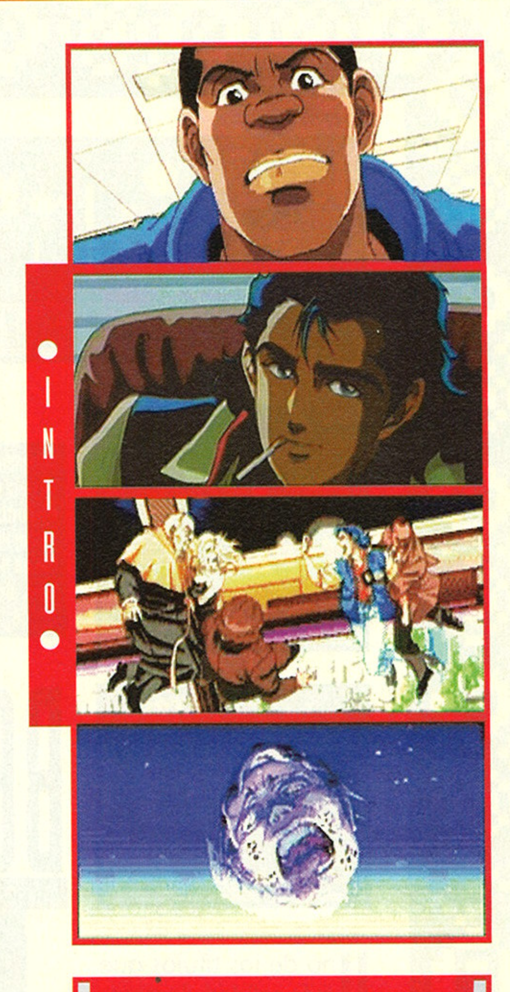


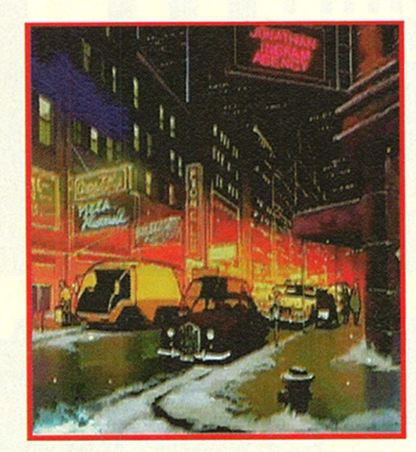
Para esta nueva (y minúscula) entrega de MANGA ZONE, os adelantamos en rigurosa exclusiva las primera imágenes de la nueva producción de Konami, POLICENAUTS. Este lanzamiento es una aventura animada que sigue la línea del mítico SNATCHER, uno de los títulos más carismáticos y queridos por los aficionados al Universo del manga. En esta sección os desvelamos algunos de los secretos mejor guardados de este juego.

• NEMESIS •

POLICENAUTS Pilot Disk

En ocasiones, un juego no tiene por qué estar basado en un manga para llamar la atención de los *otakus* y aficionados al manga en general. Un ejemplo de ello fue SNATCHER, una impresionante aventura gráfica producida por **Konami**, que recogía las mejores esencias del género de animación nipón. Pues bien, de la mano de los creadores de este clásico para ***MSX, PC Engine Duo*** y ***Mega CD*** nos llega una nueva bomba animada: **POLICENAUTS**. Aunque en principio se espera que aparezcan de inmediato en idioma inglés las versiones ***Saturn*** y ***PlayStation,*** la primera en llevarse el gato al agua ha sido la ***3DO,*** cada vez más consolidada en el difícil mercado japonés. Para la ocasión, **Konami** ha ideado una nueva fórmula de producir juegos en CD, que consiste en lanzar primero en el mercado un disco piloto al precio





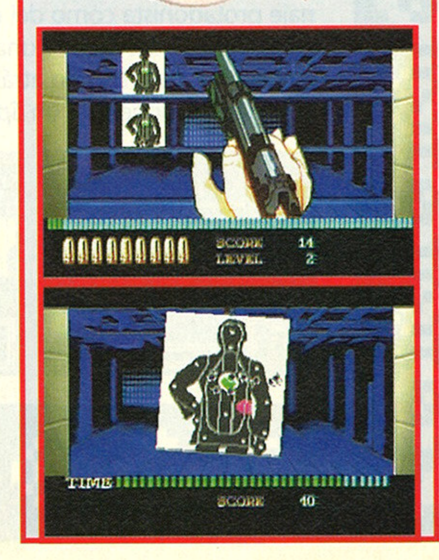




Shooting range

• Modo •

Al igual que en SNATCHER, **POLICENAUTS** permite probar nuestra puntería a través de tres distintas galerías de tiro, en las que es posible disparar contra dianas, monigotes y blancos de papel. Un entrenamiento que será decisivo a lo largo de la aventura.



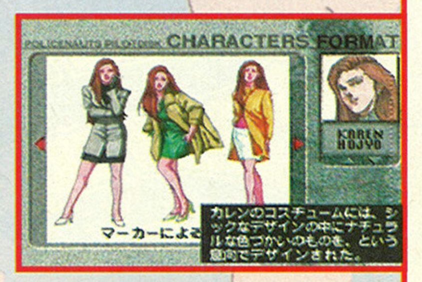
The making
Modo

Puestos a destripar todos los entresijos de la programación del juego, **Konami** ha añadido al menú principal un *Making Off*. En él, un asombrado usuario puede acceder a todo tipo de información sobre el desarrollo de **POLICENAUTS.** Se puede acceder a todo. Desde los *Storyboards* del juego, el diseño en blanco y negro y color de todos los personajes y escenarios, e incluso asistir a la sesión de grabación de la banda sonora. Por opciones que no falte.













El argumento del nuevo POLICENAUTS guarda bastantes semejanzas con el de otro gran éxito de Konami, SNATCHER.

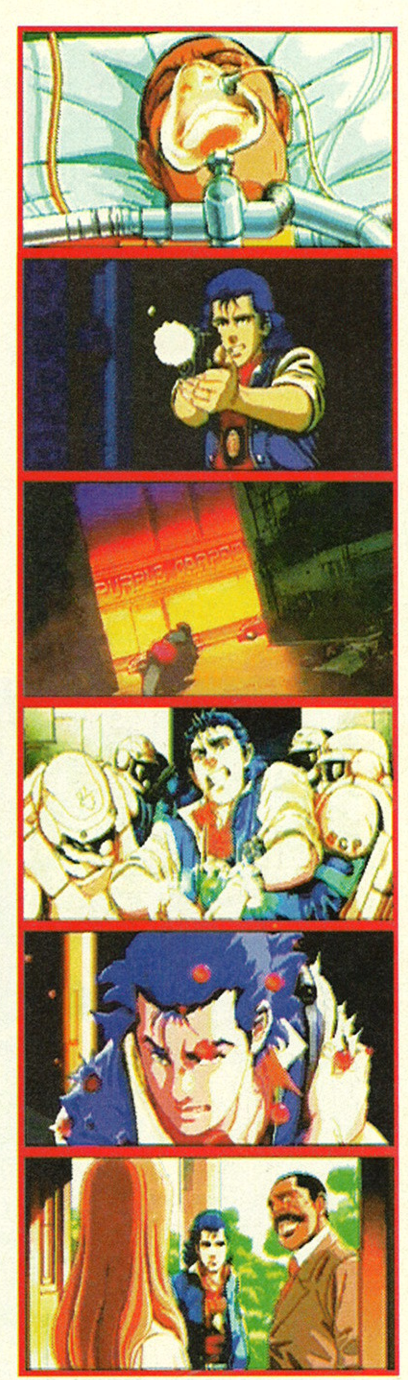
de 2.980 yens, para después sacar el resto de la aventura en distintos capítulos. Al margen de la conveniencia o no de este estilo de comercialización, lo cierto es que con **POLICENAUTS** presenciamos una nueva forma de concebir las aventuras en consola. La calidad gráfica es indescriptible no sólo por las incontables secuencias de animación, sino por la cuidada ambientación con que Konami ha dotado al juego. Muy pronto tendréis más noticias de esta maravilla, que está llamada a ser una obra maestra.

Interview
Modo



Una de las opciones más curiosas de este disco piloto es la posibilidad de ver y escuchar (eso sí, en japonés) a los programadores de **POLICENAUTS** comentando las excelencias y orígenes de este gran juego. Sólo para expertos conocedores del idioma.





POLICENAUTS es la primera incursión de Konami en la 3DO. En breve verán la luz las versiones Saturn y PlayStation.





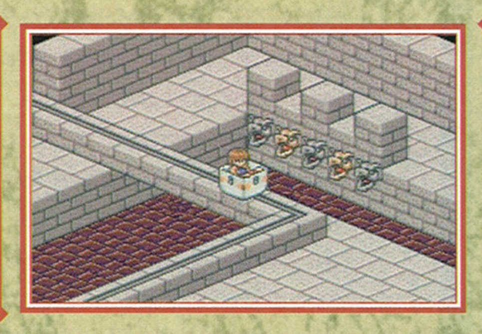
Lady Stalker

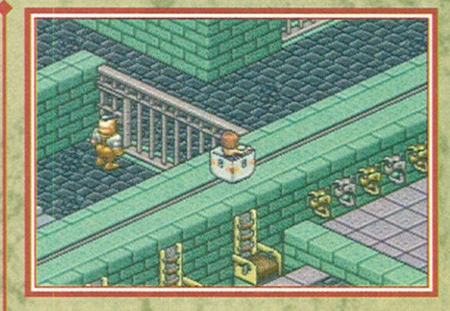
No es la primera vez que en esta sección hablamos de Climax, una compañía formada por antiguos miembros de Enix, autores de la saga SHINING AND DARKNESS. Este grupo revolucionó el mundo de los juegos de rol con LANDSTALKER, un Action-RPG de gran éxito en Estados Unidos.

LADY STALKER hace gala de un gran sentido del humor en todo su desarrollo, y nos permite realizar acciones cotidianas como darnos un baño.

Tres fueron las razones del éxito de LANDSTALKER: su perspectiva isométrica, sus detallados gráficos y su gran sentido del humor. Esta excelente combinación transformó este cartucho en uno de los mejores *RPG* para ***Mega Drive*** hasta la fecha. Ahora, como por arte de magia, **Climax** y **Taito** nos traen la secuela de este gran éxito. Esta noticia causará una gran alegría entre los usuarios de ***Super Nintendo*** ya que la misma diosa Fortuna, que les negó la oportunidad de gozar con LANDSTALKER, les ha proporcionado una continuación en exclusiva para los enamorados de esta gran consola de **Nintendo.** La historia se sitúa en el mismo escenário que LANDSTALKER, en un país donde conviven las más modernas tecnologías con culturas y religiones propias del Medievo. En estas tierras Lady, una bella e intrépida princesa con afán aventurero, su consejero y el cocinero real se verán envueltos en una increíble odisea. Como viene siendo habitual en las producciones de esta compañía, los apartados gráfico y sonoro se han cuidado al máximo. De este modo, podremos contemplar un deleite visual repleto de agradables detalles, que acompañarán nuestras andanzas con un excelente repertorio de melodías. Así, se obtiene una estupenda atmósfera para cada una de las situaciones. La calidad de esta música es tal, que en más de una ocasión caeremos en un hipnótico trance provocado por este armonioso despliegue de melodías. A diferencia del anterior juego, no deberemos saltar de plataforma en plataforma. Tendremos que calcular al milímetro nuestro salto, puesto que nuestro personaje no puede brincar. Sin embargo, se permitirá el lujo de correr a velocidades propias de cierto puercoespín azul. Otra novedad estriba en el sistema de combate, más parecido al de FINAL FANTASY o SECRET OF MANA que al de LANDSTALKER. Por tanto, no tendremos más remedio que acabar con todos los enemigos que nos encontremos. Una vez logrado el objetivo, podremos seguir avanzando. En LANDSTALKER no teníamos la obligación de exterminar a los rivales. Otra novedad es que nuestro personaje lucha con las manos y, a medida que aumenta su experiencia, aprenderá nuevos y mortíferos golpes.

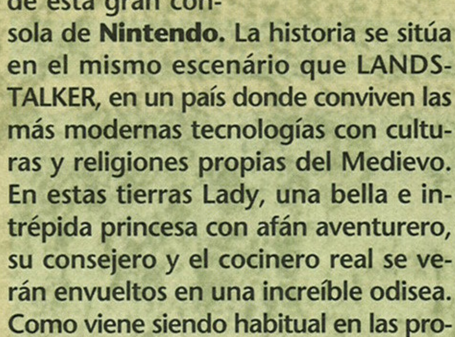
THE PUNISHER

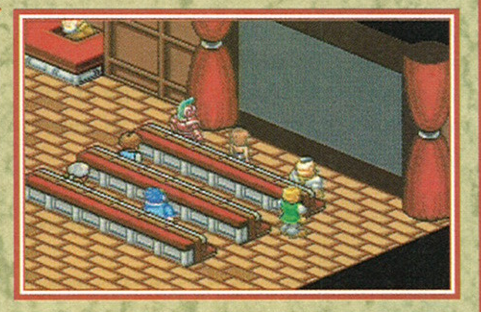


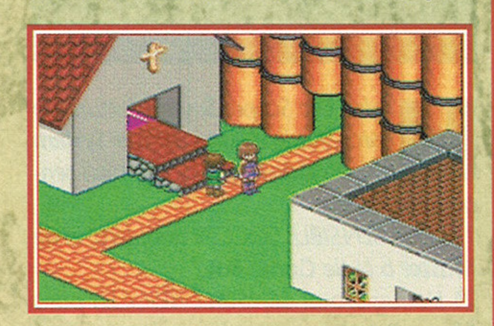


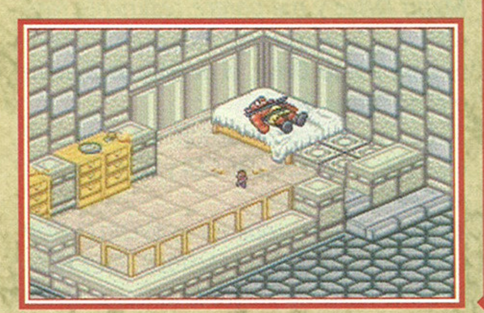




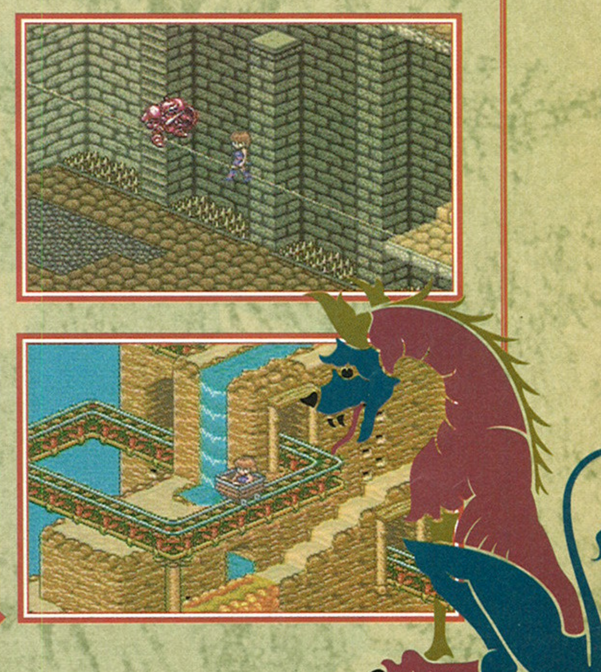












LINEA

Este mes cambiamos un poco. Importada directamente de nuestra «difunta» revista hermana Mega Sega, damos entrada a la sección UNA DE GAMBAS que esperamos sea del agrado de todos. Espero cartas vuestras opinando sobre estas novedades. Escribid a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Y dale. Si el mes pasado me martirizabais con VIRTUA FIGHTER y TOHSHINDEN, en esta ocasión le toca el turno a los lanzamientos insignia de las consolas más lauredas del momento. DAYTONA USA y RIDGE RACER están ahí arriba, pero continuáis insistiendo en que os dé mi opinión sobre los dos. Me gustan las interminables opciones de DAYTONA USA, sus modos de juego y la lucha contra el reloj. Sin embargo, sólo con RIDGE RACER percibo que lo que tengo ante mis ojos es una auténtica recreativa. Si me interesa un título que emule a la recreativa lo tengo claro. Si lo que quiero es un gran lanzamiento adaptado al usuario de consola que tenga muchas posibilidades de juego, también lo tengo claro. Yo me compraría los dos, pero quizá antes RIDGE RACER.



EL FUTURO YA ESTA AQUI

*Somos dos hermanas de Bilbao y nos hemos aficionado desde hace poco tiempo a las consolas, en especial a **Super Nintendo**.*
1) ¿Existe algún juego de rol en el que podamos jugar las dos a la vez?
2) ¿Habrá alguna consola de las nuevas que baje de las cincuenta mil pesetas?
3) ¿Como serán sus joysticks?
*4) ¿Son compatibles los juegos de la consola **PlayStation** japonesa con el mismo sistema europeo?*

Hermanas Garse, Bilbao

Por desgracia, no son frecuentes las chicas que me escriben. Por cierto, acepto citas a ciegas con cualquiera de vosotras. En fin.

1) ¡Claro! THE SECRET OF MANA, un juego que permite la participación de hasta 3 jugadores simultáneos.

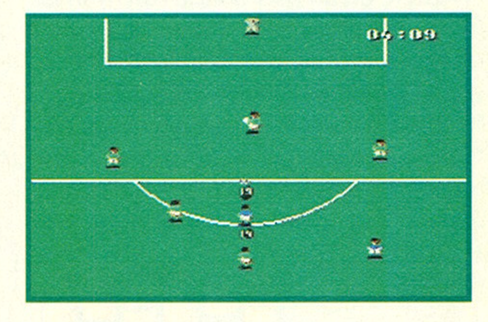
2) Esperemos que sí. La gran baza de la ***Ultra 64*** debería ser, al menos en teoría, su precio.

3) He visto algunos para ***PlayStation*** y para ***Saturn.*** Los de **Saturn**, como el volante, me parecen alucinantes.

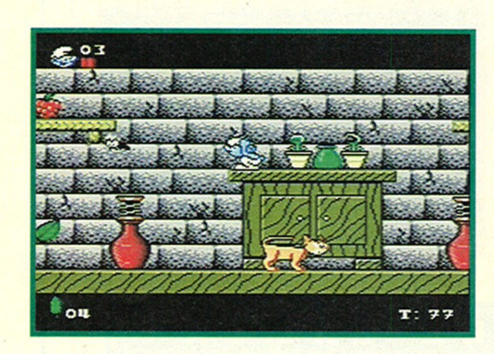
4) No se sabe nada aún. De todas formas, por garantía y seguridad siempre os recomendaría que tengáis paciencia hasta su salida oficial.



LOS FUTBOLEROS



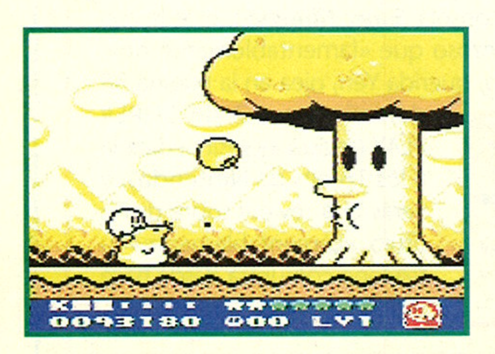
*Hola, The Scope. Soy el afortunado propietario de una **Master System** y una **Game Boy**, y también tengo unas dudas:*
*1) ¿Qué SENSIBLE SOCCER adquiero, el de **Master** o el de **Game Boy**?*
*2) He jugado al SENSIBLE SOCCER para **Mega Drive** y me parece realmente fantástico. ¿Cuál se parece más al lanzamiento para **Mega Drive**, el de **Master System** o el de **Game Boy**?*
*3) Ordénalos según calidad: WORLD CUP USA' 94, SENSIBLE SOCCER y SOCCER. Para **Game Boy** todos.*
*4) Para **Master**, ¿qué tal es WORLD CUP USA' 94?, ¿supera al SENSIBLE SOCCER?*
5) Dime tus cinco juegos favoritos para las



*consolas **Master System** y para **Game Boy**. 6) ¿Qué tal es el cartucho de los MICRO-MACHINES? ¿Cuál de las dos versiones me aconsejas?*

Alejandro Ruiz García, Calahorra (La Rioja)

Gracias por escribirme, aquí tienes mis apreciadas respuestas:
1) El de ***Master System*** es bastante mejor.
2) Estoy de acuerdo contigo, es un juego magistral. El título para ***Master*** tiene rutinas de movimiento de balón diferentes, pero sigue pareciéndose mucho a la entrega para ***Mega Drive***.
3) SENSIBLE SOCCER, WORLD CUP USA y SOCCER.
4) El título para ***Master*** es buenísimo. No sabría por cuál decidirme, ya que probablemente son los dos mejores juegos de fútbol para los 8 bits de **Sega.**
5) Para ***Master*** me quedo con ASTERIX AND THE GREAT RESCUE, MICROMACHINES, RENEGADE, LOS PITUFOS y MORTAL KOMBAT.
Para ***Game Boy***, apunta estos nombres: MONSTER MAX, BC KID 2, KIRBY'S DREAM LAND 2, MARIOLAND 2, TOP RANKING TENNIS.
6) Una maravilla. El de ***Master System*** es más jugable gracias al superior tamaño de la pantalla.



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Los 16 bits están dando sus frutos más maduros.
- El tratamiento equilibrado que estamos ofreciendo sobre las consolas del futuro.

TEMPLADO:

- El precio de las nuevas consolas, que cada vez crece más.
- Parece ser que hasta octubre o noviembre no llegará Playstation.

FRIO:

- Master y NES. Estas consolas más que frías están congeladas.

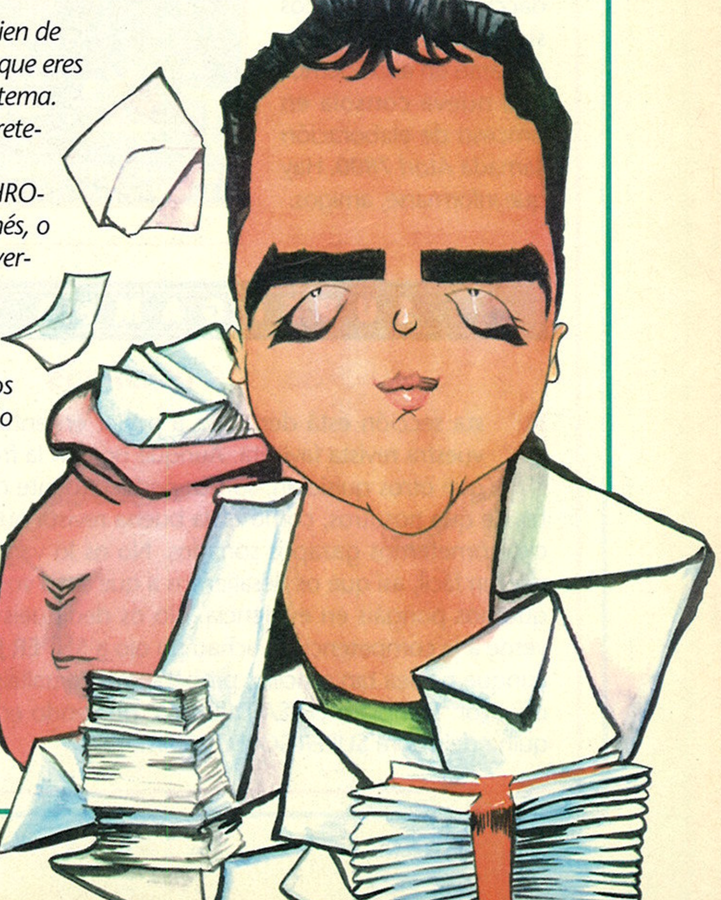
EL ROL DE SQUARE



*Soy un aficionado cien por cien de rol y te escribo ya que creo que eres el más enteradillo en este tema. Felicidades por tu interesante y entretenida sección.
1) ¿Crees que debo comprarme CHRONO TRIGGER en americano o japonés, o por el contrario debo esperar a la versión PAL por si lo traducen?
2) ¿El sistema de ataque es como MANA o ZELDA?
3) ¿Sacarán en los próximos años algún ZELDA II o es sólo un sueño imposible?*

Ignacio Márquez Texeira, Huelva.

Gracias por todo, Nacho. 1) La futura traducción de este juego dependerá de las copias que se vendan de otros juegos de rol traducidos, en este caso ILLUSION OF TIME. Por eso nadie puede asegurarte en ningún momento que llegue a España traducido. Sin embargo, y debido a la enorme magnitud del juego, es muy probable que al final aparezca en nuestro país. Tiempo al tiempo.
2) Más bien como el FINAL FANTASY VI.
3) Te aseguro que poca gente como yo anhela una segunda parte del mejor juego de la historia.

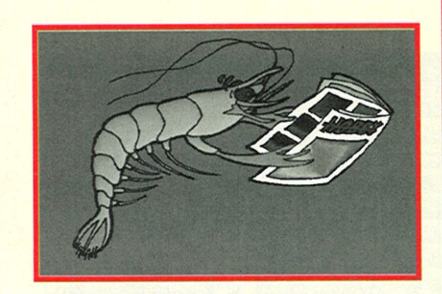


LINEA DIRECTA

UNA DE GAMBAS

Por el SUPERGOLFO

La sección más temida y amada por la prensa especializada del sector resucita en las páginas de Línea Directa. Esperamos ansiosos vuestras cartas para que nos contéis los gambazos, burradas y errores varios que encontréis en nuestra revista o en la competencia. Eso sí, todo tratado como crítica constructiva y sin desprecio a profesionales que, somos conscientes, intentan hacerlo lo mejor posible. Animo y no dudéis en colaborar, lectores habituales y redactores de la competencia.



GAMBA DEL MES

HI TECH: «CREACION SOBRE PAPEL»

HI TECH, **número 3.** Otra cosa no será, pero lo que está más que claro es que HI TECH va a ser la revista que más juego nos va a dar en esta sección. Después de su afirmación de que DAYTONA USA se encontraba a un 50% de su desarrollo, cuando una semana más tarde salía a la venta, en esta ocasión le toca el turno al grandioso juego para *Saturn* llamado ASTAL. Esta vez ni siquiera dicen que está a un 50 % de su programación, sino que no dudan en afirmar que aún está en proceso de «creación sobre papel». En este ejemplar de **SUPER JUEGOS** podréis ver una completa preview de este lanzamiento. Y no se trata de una beta o algo parecido. El juego está totalmente producido, con su caja y demás, y lo tenemos desde hace un mes en nuestra redacción. Si estos chicos siguen así, pronto no dudarán en anunciarnos una nueva consola en proceso de elaboración llamada *Atari 7800*. Hay que informarse, amigos.

A pesar de encontrarse aún en proceso de creación sobre papel, la base argumental del juego ya está lista. Siguiendo la línea **Panzer**



LA OTRA GAMBA

SRCEEN, VISTURA Y MAMA



Esta sección la reservamos para errores de toda clase, incluso tipográficos que, por supuesto, los culpables achacan al maquetador, al editor, a la imprenta o, incluso, al quiosquero.
En el número 3, HI TECH ataca de nuevo con un titular tremendo: la Técnica Blue «Srceen», obviamente es un error de bulto producido por un baile de letras. No es achacable a nadie, pero no me negaréis que el resultado es bastante cómico.

CONSOLA Master Sistem II, con 6 juegos, 1 mando, 9.000 ptas. Tambien vendo consola Mega Drive con 2 mandos y los juegos Sonic, Dragón Boll Z, Vistura Racing. 30.000 ptas. Tardes. Tel. 4765682

En el ejemplar de Segunda Mano del 5 de Mayo, también es corriente encontrarse con «burradillas». Aquí tenéis un par de ejemplos:
- VISTURA RACING. No sabemos de qué se trata. Quizá una competición de costureras o tal vez una retrospectiva del Rácing de Santander.
- SECRET OF MAMA. Quién sabe, quizá el secreto de su madre sea una foto suya en biquini, o la última receta de cocina, o por qué no, un hijo secreto.

JUEGOS Storm Race FX, Word Cup USA 94. 4.000 ptas/c.u. También cambio por juego Secret ol Mama, Don Key Kong. Tel. 5711622

SUPERGAMBA

GAMBAZOS PROPIOS

Esta sección está dedicada a poner en entredicho a vuestra revista favorita. Aunque no con la frecuencia que otros quisieran, somos perfectamente conscientes de que nosotros, como toda buena revista que se precie, cometemos gazapos sonados. No os lo vamos a poner tan fácil, así que os desafiamos a que seáis vosotros los que nos pongáis en evidencia. No os dediquéis a poner verde a la competencia, y echad un ojo a **SUPER JUEGOS**. aunque no sea tan sencillo, probablemente halléis más de un error. Escribid a LINEA DIRECTA, poniendo en una esquina del sobre SUPERGOLFO. Animo.

HOBBYGAMBA

EL INEVITABLE YEN

HOBBY CONSOLAS, número 44 sección Teléfono Rojo. El colaborador número uno de esta sección comienza un poco flojo, pero firme en sus pasos. En esta ocasión, a una pregunta de un lector sobre si saldrá THEME PARK para la consola *Super Nintendo*, éste le responde ni corto ni perezoso que «lamentablemente no». Querido, o mejor dicho, querida Yen, ojea en la página 38 del número 32 de SUPER PLAY (revista inglesa dedicada a los 16 bits de **Nintendo**), y verás una review sobre dicho título. «Lamentablemente» tu teléfono comunica desde hace mucho tiempo.

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudas que sólo tú puedes ser capaz de resolver.
1- ¿Va a salir «Theme Park» para mi consola?
Lamentablemente, no.

THE REAL GAME MASTER

por THE ELF

El género de las plataformas se podría considerar como el más clásico y querido del reino del videojuego. Este mes dos grandes máquinas comparten esta sección para sorprendernos con un impresionante arcade de Crystal Dynamics en 3DO, y el penúltimo capítulo de la saga más larga y fructífera de todos los tiempos: Mega Man 7 para Super NES.







CRYSTAL D.
EE. UU.
CD ROM

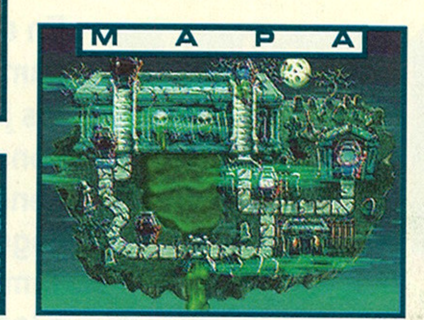
El segundo arcade de plataformas para 3DO ya está aquí, y han sido los intrépidos programadores de Crystal Dynamics los encargados de crearlo. Su nombre es Gex y está dispuesto a desbancar al limitado Soccer Kid de Studio 3DO del top plataformas para esta máquina. Tras un largo año de desarrollo, Gex ha visto la luz y se puede con-


FREEZE MAN


BURST MAN

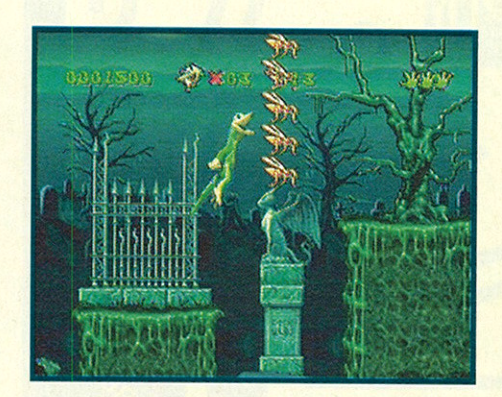
Cuando apenas hemos tenido tiempo de saborear Mega Man X2 con su novedoso coprocesador gráfico C4 y los ecos de Mega Man X3 resuenan en la lejanía, Capcom abandona momentáneamente la saga X del héroe celeste exclusiva para SNES y prosigue con su interminable serie de capítulos, que comenzara hace más de ocho años. Esta vez la plataforma elegida para dar continuidad a la saga ha sido Super Famicom, lo que bien podría significar el destierro definitivo de Rock/Mega Man en su consola originaria: Nintendo Famicom Family. Para dar forma a la séptima entrega de Rockman en SNES la prolífica

INTRO



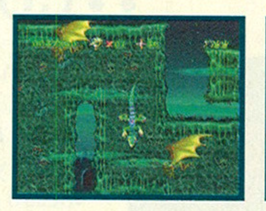


siderar como uno de los cinco mejores juegos para 3DO. Los movimientos del reptil protagonista cuentan con 450 secuencias de animación diferentes para recrear los movimientos reales de esta criatura. Gex posee cinco grandes fases, cada una de ellas dividida en varios subniveles. Pese a la gran calidad de las animaciones, escenarios y colorido, el segundo arcade de plataformas para 3DO tiene un brusco scroll que pone de manifiesto las limitadas cualidades técnicas, en este apartado, de la máquina. Afortunadamente la gran jugabilidad nos hará olvidar este defecto rápidamente.

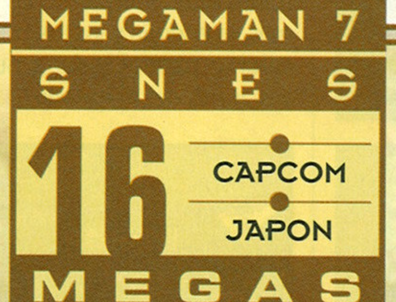


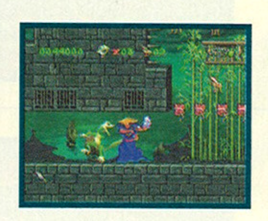


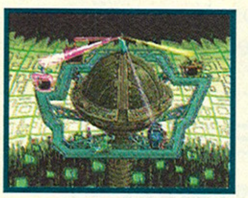
















MEGAMAN 7

SNES

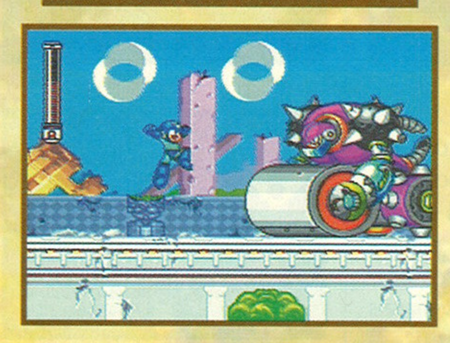
16 MEGAS

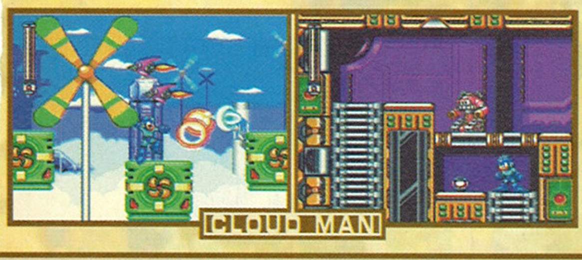
CAPCOM

JAPON

INTRO







Capcom ha retornado a los viejos esquemas que tantas glorias han supuesto para NES, algunos de los cuales ya fueron utilizados con gran acierto en Mega Man X. Ahora regresan en su estado natural para darnos la oportunidad de disfrutar con las características intros, el popular Paralyzing scroll, el inseparable slow down y esa clásica jugabilidad Mega Man que sólo podremos encontrar en los cartuchos de ocho bits protagonizados por el insigne personaje.



Mega Man 7 también cuenta con el famoso menú de elección de enemigos, que tantas glorias ha supuesto para esta mítica saga.







En este número damos un repaso a los juegos de las consolas de última generación como Jaguar o PlayStation. Tampoco olvidamos a los sufridos usuarios de 16 bits que siguen mes a mes nuestra sección.

ATARI JAGUAR

• • GOD MODE • •



Comenzad el juego normalmente, pulsad PAUSE y el asterisco (*) a la vez, quitad la pausa y comprobaréis que vuestro guerrero tiene los ojos amarillos. Ahora seréis inmunes ante cualquier ataque.



• • RECARGA • •

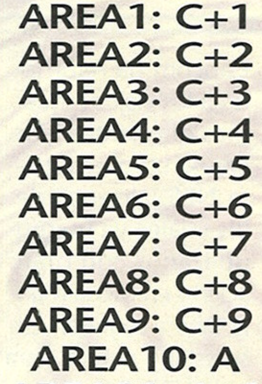
La calidad de esta versión de **DOOM** para *Jaguar* está fuera de toda duda. Una prueba irrefutable es la endiablada dificultad del juego para encontrar armas, llaves o cualquier otro ítem que sea necesario durante la aventura. Si queréis disfrutar recorriendo plácidamente cada uno de los niveles pulsad PAUSE y # a la vez, volved al juego y encontraréis que tenéis todas las armas, la energía y las llaves necesarias para acceder a nuevas zonas del mapeado.







• • SELECCION NIVEL • •

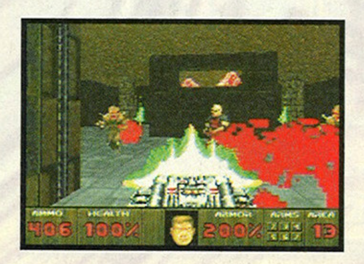


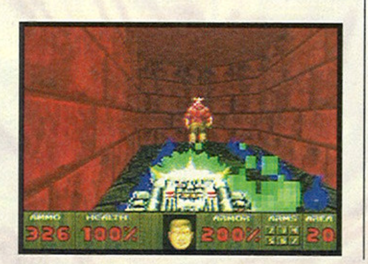
AREA1: C+1
AREA2: C+2
AREA3: C+3
AREA4: C+4
AREA5: C+5
AREA6: C+6
AREA7: C+7
AREA8: C+8
AREA9: C+9
AREA10: A
AREA11: A+1
AREA12: A+2
AREA13: A+3
AREA14: A+4
AREA15: A+5
AREA16: A+6
AREA17: A+7
AREA18: A+8
AREA19: A+9
AREA20: B
AREA21: B+1
AREA22: B+2
AREA23: B+3
AREA24: B+4





Los 24 niveles que componen **DOOM** no tienen nada que envidiar a la versión original para *PC*. Además hay que tener en cuenta que hay algunas áreas que pertenecen a la segunda entrega del juego, un aliciente a tener en cuenta para todos los amantes de este prodigioso espectáculo. Para recorrer todos y cada uno de los niveles pausad el juego, introducid una de las combinaciones de la columna, quitáis la pausa y viajaréis al área correspondiente.





ZERO TOLERANCE

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

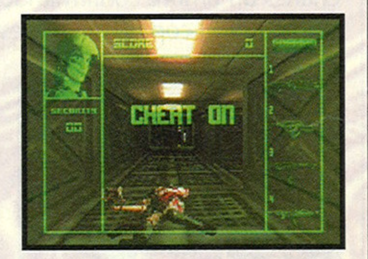
DOCKING BAY LEVEL 1: DnO*-*80n?
DOCKING BAY LEVEL 2: DDq8*tLng
BRIDGE LEVEL 1: HFr8vtKug
ENGINEER LEVEL 1: dDa*-vJv?
ENGINEER LEVEL 2: aredu*)vT
ENGINEER LEVEL 3: DD6dutJnT
ENGINEER LEVEL 4: cra**8Pv2
GREENHOUSE LEVEL 1: 0L3*-vJnR
GREENHOUSE LEVEL 2: ?Fb8vvKrE
GREENHOUSE LEVEL 3: LDvb-/LF¡
BRIDGE LEVEL 2: PFqdu/Jgx
REACTOR LEVEL 1: XDr8v/0qB
SPACE STATION: XHr8v/LFy
HIGH RISE ROOF TOP: LnqU-*xOD
HIGH RISE FLOOR 164: KHDUv/xGn
HIGH RISE FLOOR 163: Wn¡QttxMD
HIGH RISE FLOOR 162: dHkQ/tB!n
HIGH RISE FLOOR 161: ?n?Qt9Euz
HIGH RISE FLOOR 160: LH?y-3?vU
HIGH RISE FLOOR 159: XnD7-3?tU
HIGH RISE FLOOR 158: HHDy/6?vz
HIGH RISE FLOOR 157: Lnxyt6DFD
HIGH RISE FLOOR 156: bdD7CeDpD
HIGH RISE FLOOR 155: dvxysCDpt
HIGH RISE FLOOR 154: HLDyt6?¡D
HIGH RISE FLOOR 153: ?F?7C3D¡U
HIGH RISE FLOOR 152: KDDyC3D¡U
HIGH RISE FLOOR 151: HLDys3?¡U
BASEMENT 1: BR?9k3BnF
BASEMENT 2: DLjfnoJnD
BASEMENT 3: WpZ8nCvkj
BASEMENT 4: HHJbn/LuF
BASEMENT 5: Ln)bn/JnU

ALIEN VS. PREDATOR

ATARI JAGUAR

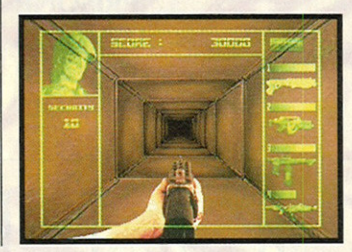
• • CHEAT MODE • •

La siguiente combinación sirve para cualquiera de los tres personajes del juego. Comenzad a jugar, pulsad PAUSE, después Options, 6, después 1 y 3 a la vez e introducid el código: B, A, 9, A, 9, A, *, OPTION, 6, #, *, *, OPTION, 2, OPTION. Si lo habéis ejecutado correctamente escucharéis la voz del Depredador. Ahora, presionad juntos OPTION + 5 para activar el truco. Con OPTION + A, iréis a niveles superiores y con OPTION + B a los inferiores. OPTION + 1, 2, 3 y 4 recarga la munición de todas las armas. Para obtenerlas sigue los códigos de abajo.



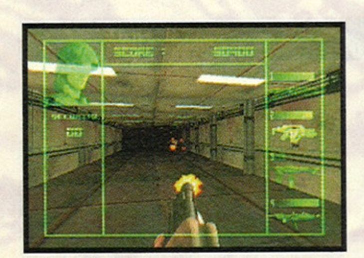
• • NIVEL DE SEGURIDAD • •

Para acceder a algunos lugares del mapeado será necesario tener un determinado nivel de seguridad, indicado a la izquierda de la pantalla. Una vez activado el CHEAT MODE tan sólo tendréis que pulsar OPTION + 6 para incrementar el nivel de seguridad y OPTION + 9 para disminuirlo. OPTION + 8 activa el radar.

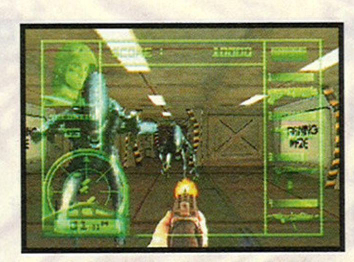




• • ARMAMENTO • •



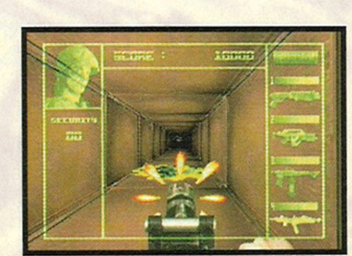
Pulsa Option + 1 para obtener la metralleta.



Pulsa Option + 2 para obtener el fusil.



Pulsa Option + 3 para obtener el lanzallamas.



Pulsa Option + 4 para obtener Smart Gun.



RISTAR

MEGA DRIVE



• • PASSWORDS • •

SELECCION DE NIVEL: ILOVEU
BOSS RUSH MODE: MUSEUM
COPYRIGHT INFO: AGES
MAYOR DIFICULTAD: SUPER
ONCHI MUSIC SYSTEM: MAGURO
TIME ATTACK: DOFEEL
DESACTIVAR CODIGOS: XXXXXX



SEAQUEST

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •

La última serie de Spielberg venía precedida del éxito y como no se conformaba con el entorno televisivo también nos encontramos con una curiosa versión en cartucho para los 16 bits de **Nintendo.** Si habéis comprobado ya que es un hueso duro de roer con estos passwords podréis practicar en todas las misiones, pero sin salir al juego.



PLVTONM
R3SCV3(SYMBOL)
SP33D3R
FIXTNKR
R34CTOR
S3CVRTY

D4R(SYMBOL)WIN
TOXIC4V
PRISONR
DRVGL4B
B4TLSHP
SHI3LD(SYMBOL)

WILD GUNS

SUPER NINTENDO

• • SELECCION DE NIVEL • •

La acción es la premisa fundamental de este juego de **Titus,** pues apenas tendréis un segundo para respirar entre disparo y disparo. Si no queréis jugar la primera fase y terminar con el jefe final para acceder a la selección de nivel, podéis probar con la siguiente combinación. Mantened presionado SELECT e introducid, A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, A. Escucharéis un timbre confirmando que habéis accedido a la selección de nivel con el mínimo esfuerzo. Es vuestra oportunidad.





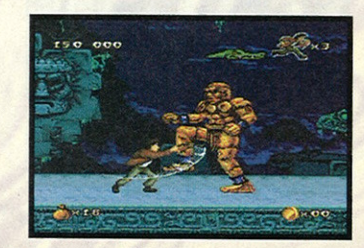
PITFALL

SUPER NINTENDO



• • SELECCION DE NIVEL • •

PITFALL para *Super Nintendo* es una fuente inagotable de trucos. Esta vez se trata de una opción que os permitirá escoger el nivel del juego que deseáis visitar. En la pantalla de presentación pulsad, X, SELECT, A, SELECT, Y, A, X, SELECT y veréis aparecer el nombre de la fase. Con L y R podréis cambiar el nivel a elegir.

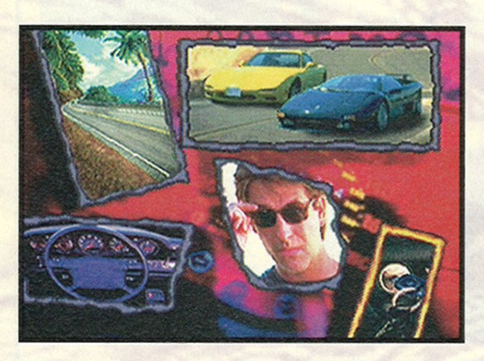


THE NEED FOR SPEED

3DO

• • TRUCOS VARIOS • •

Si habéis tenido la oportunidad de disfrutar con este simulador automovilístico en una *3DO*, estaréis de acuerdo con que es uno de los mejores títulos del género en estos momentos, tanto por su calidad técnica como por su jugabilidad. Ahora estaréis en disposición de encontrar tres nuevas vistas desde el interior del coche: con velocímetro y retrovisor, sólo con el velocímetro o con ninguno de los dos. Así aumenta el campo de visión del conductor. Comenzad una partida y con la perspectiva interior, pulsad L, A y ARRIBA, simultáneamente en el pad del segundo jugador. Esto os permitirá ir eligiendo entre cada una de las opciones anteriores. También hemos recogido una pequeña curiosidad para los más interesados. Si esperáis unos momentos después de terminar una carrera hasta que comiencen los créditos, presionad R o L para cambiar el fondo de la pantalla por una instantánea del equipo de programadores de este genial juego de coches.



Con este juego y ROAD RASH, 3DO empezó a demostrar la capacidad que atesora su hardware.



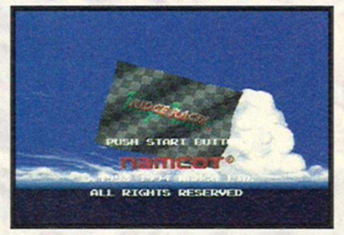
Aquí podéis contemplar a los responsables de la creación de THE NEED FOR SPEED.

RIDGE RACER

PLAYSTATION

• • ROTAR EL LOGO • •







Para los amantes de los trucos que no aportan beneficios sustanciales al jugador y que sólo tienen su razón de ser por su carácter anecdótico, aquí va esta sorprendente y visual curiosidad para **RIDGE RACER**. Presionando en la pantalla de presentación L1 y R1 lograréis, rotar a vuestro antojo el logo haciendo uso del pad direccional. Si presionáis cualquiera de los cuatro botones, conseguiréis un efecto de *zoom*. Si pulsáis L1, R1 y START, el logo se volverá transparente.



SUPER NINTENDO

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
- 7E009828: Energía infinita.
- 7E00A609: Spray inagotable.
- 7E008EXX: Elegir nivel.
- 7E00A209: Bombas infinitas.
- 7E00A009: Estrellas infinitas.
- 7E00A409: Explosivos plásticos infinitos.
- 7E00A235: Tiempo infinito en el nivel de Two Face.

VORTEX
- 029969EA: Vidas infinitas.
- 02F06FEA: Láser infinitos.

GRADIUS III
- 7E00D402: Inmunidad total.
- 7E00B005: Activa los 4 option.

JUNGLE BOOK
- 7E1D9B05: Mangos infinitos.
- 7E1E2803: Inmunidad.

POWER RANGERS
- 7E0260XX: Selección de nivel de 0 a 16.
- 7E04F204: Vidas infinitas.
- 7E04C070: Energía infinita.
- 7E04F401: Bombas infinitas.

MEGA DRIVE

CHAOS ENGINE
- FF41140006: Armas infinitas para jugador 1.
- FF418A0006: Armas infinitas para jugador 2.

GAME BOY

BC KID 2
- 020369CC: Vidas infinitas.
- 01096CCC: Energía infinita.

MONSTER MAX
- 010121D1: Inmunidad.
- 010422D1: Vidas infinitas.
- 010F23D1: Doble velocidad.
- 010F24D1: Anillo mágico.
- 010F25D1: Súper salto.



T O H S H

PLAYSTATION

(*) Estos movimientos deben realizarse cuando el luchador se encuentre en el aire.

• • GUIA COMPLETA

EIJI



Este luchador puede ser considerado como el Ryu de **TOH SHIN DEN**. Sus ataques son contundentes a base de bolas de fuego, patadas espectaculares y alguna sorpresilla más.

FIREBALL: ↓ ↘ → + ▲
UPSLASH: → ↓ ↘ + ▲
D/KICK*: ← ↙ ↓ + ▲
S/KICK: ↘ + ○







DESPERATION: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ▲

KAYIN



Gran amigo de Eiji desde hace mucho tiempo. No en vano sus estilos de lucha son muy parecidos, pero las piernas de Kayin son devastadoras si consiguen contactar con el adversario.

FIREBALL: ↓ ↘ → + ▲
UPSLASH: → ↓ ↘ + ▲
F/KICK: ↓ ↙ ← + ○
A/KICK*: ↓ ↙ ← + ○







DESPERATION: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ▲

SOFIA



De esta luchadora destaca la destreza con la que maneja el látigo. Con él es capaz de lanzar anillos de fuego capaces de terminar con el enemigo más temible en cualquier momen-

FIREBALL: ↓ ↙ ← + ▲
SPIN: → ↘ ↓ ↙ ← + ▲
R/WHIP: ↓ ↘ → + ▲
LF.: → ↘ ↓ ↘ → ← ↓ ▲□







DESPERATION: → ← → ← + ▲

MONDO



Este individuo puede romper una lanza y, a ser posible, sobre vuestra cabeza. También puede hacerla girar velozmente para utilizarla como un escudo en situaciones complicadas.

H. SPEAR*: ↓ ↘ → + ▲
SPIN: ← ↙ ↓ ↘ → + ▲
U/SPIN: → ↓ ↘ + ▲
L. SPEAR: ↓ ↙ ← + ▲







DESPERATION: ↓ ↘ → ↓ ↘ → ← + ▲

DE GOLPES • •

(*) Estos movimentos deben realizarse cuando el luchador se encuentre en el aire.

RUN-GO



Run-go fue una estrella del béisbol hasta que decidió cambiar el bate por una sólida porra de piedra y dedicarse al mundillo de la lucha, obteniendo muy buenos resultados en el ring.

DUSTBALL: ↓ ↘ → + ▲
CHG: → ↘ ↓ ↙ ← + ▲
D.UP: ↓ ↘ → ← + ▲
J.SHLDR: → ↓ ↘ + ◯







DESPERATION: ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ▲

FO FAI



Los años han dotado a este hombre de una agilidad suprema. Esto unido a sus mortíferas garras y a su dominio sobre las esferas enérgeticas le convierten en un enemigo temible.

BBLE*: → ↘ ↓ ↙ ← + ▲
A.KICK: ↓ ↙ ← + ◯
D.BBLE: ← ↓ ↘ + ▲
OH MY: → ↘ ↓ ↙ ← ◯ ☐







DESPERATION: → ← ↙ ↓ ↘ → ← + ▲

ELLIS



A pesar de no contar con más de 16 años, esta jovencita tiene un dominio del lazo y el cuchillo increíbles, que harán temblar al más sanguinario de los luchadores en este mítico torneo.

UPSLASH: → ↓ ↘ + ▲
A.KICK*: ↓ ↙ ← + ◯
D.SLASH*: ↓ ↙ ← + ▲
RBBN: → ↗ ↑ ↖ ← + ◯ ☐







DESPERATION: → ← → ← + ▲

DUKE



El único caballero que ha acudido al torneo. Maneja la espada con las dos manos a una velocidad endiablada, ejecutando algunos golpes realmente magistrales. Todo un personaje.

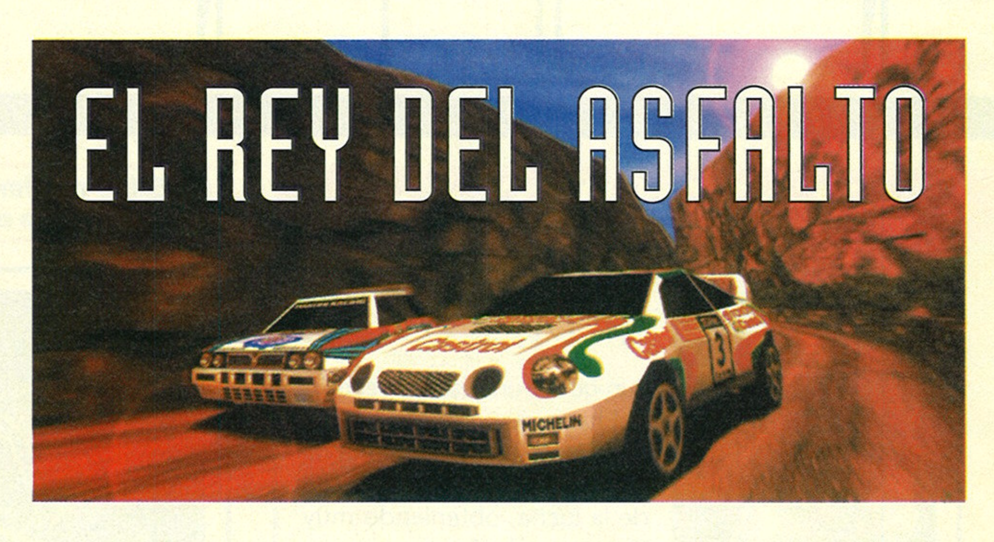
SWEEP: ↓ ↘ → + ▲
O.SLASH: → ← → ← + ▲
D/STAB*: ↓ ↘ → + ▲
CHRGE: ← → ↘ ↓ + ▲





DESPERATION: ↙ ↓ ↘ → ← + ▲

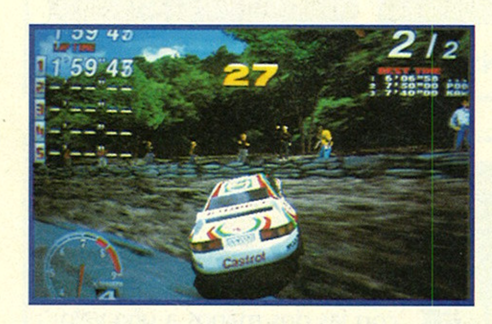
Cuando parecía que todo había sido inventado en el mundo de los arcades de conducción, llega un nuevo monstruo a los salones recreativos internacionales. Con toda la potencia que los genios de la compañía AM3 saben imprimir a todas sus producciones, os presentamos el simulador automovilístico de la década. Con todos ustedes, el maravilloso SEGA RALLY.



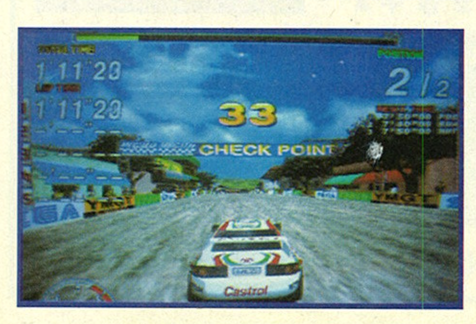
No os vamos a cansar con un montón de datos sobre las magistrales obras de **AM2** (**AM3** es una división de este grupo). Vamos a hablaros exclusivamente de **SEGA RALLY**, de sus características y de todas sus virtudes. Empezaremos con el monumental mueble que acompaña a la máquina, y que hará que todas las salas tengan que redistribuir sus arcades para poder albergar semejante mamotreto. Adornos aparte, donde encontraremos el colmo de la diversión será en la pantalla del monitor. Los que ya nos asombramos con RIDGE RACER y DAYTONA USA, nos quedaremos boquiabiertos al contemplar semejante potencial gráfico. Resulta impresionante comprobar por nosotros mismos la fidelidad con la que han sido trasladadas las reacciones de los coches, los trazados de las curvas, los derrapes de los vehículos y, sobre todo, los increíbles saltos que pondrían los pelos de punta al mismísimo Carlos Sainz.

Desert, Forest y Mountain serán los tres tramos disponibles para competir, con un diseño impecable y sumamente atractivo sin parangón alguno en la historia de los simuladores de conducción. Pero no es este diseño plagado de detalles la mejor virtud de este programa, sino el formidable *scroll* multidireccional que la placa Model 2 es capaz de proporcionar a todo lo que gestiona.

La suavidad preside todos y cada uno de los movimientos, tanto del coche como de los escenarios, eliminándose completamente la brusquedad de creación de escenarios de la que adolecían otras máquinas célebres. De todas for-

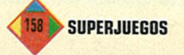
















La modalidad multiplayers será una de las principales virtudes que encumbrarán a lo más alto a este nuevo arcade. Cuando se compita uno contra otro la máquina asistirá a quien vaya en segundo lugar, proporcionándole una mayor aceleración, velocidad punta y mejor comportamiento. De esta forma, En SEGA RALLY todas las competiciones de este tipo estarán sumamente equilibradas. Así, se asegura la emoción y el entretenimiento hasta el banderazo final. Emular al campeonísimo Carlos Sainz, ya no será una pura ficción.





Los coches están dotados de una enorme suavidad, que impide cualquier tipo de movimiento brusco durante el desarrollo.



mas, por mucho que tratemos de transmitiros con palabras las sensaciones que produce ponerse al mando de alguno de los dos coches disponibles (un Toyota Celica o el Lancia Delta Integrale), nada será comparable a la visión *in situ* de este lanzamiento. Por tanto, ya sabéis. Es el momento oportuno de reunir todas las monedas que tengáis por casa para acudir al salón recreativo más cercano con la idea de participar en una maravillosa experiencia lúdica.

THE SCOPE

CARACTERISTICAS TECNICAS

- **CPU:**
  CPU 32BIT RISC CPU 25MHZ.
- **CO-PROCESADOR:**
  15 Millones de operaciones en coma flotante de simple precisión (32 BITS) por segundo.
- **MEMORIA:**
  RAM 8Mbit ROM 248Mbit.
- **RESOLUCION:**
  496(H) 384(V).
- **SCROLL:**
  2 Planos, Horizontal Line Scroll.
  32.768 colores (128 paletas de color).
- **VENTANAS:**
  2 Planos.
- **GRAFICOS 3D:**
  900.000 Vectores/Segundo
  300.000 Polígonos/Segundo
  (Polígonos triangulares con texture mapping).
  Suavizado de texturas - Micro texturas - Multiples ventanas -
- **POLIGONOS:**
  Reflejos y difuminados
  (120 PIXELS/Segundo.)
- **OTROS:**
  Se puede comunicar con otras unidades.
  Sonido MIDI.

Aprender

Atrás quedaron los tiempos del pizarrín, las cartillas y de la simpática señorita Virtudes. Aunque aún quede algún reticente que niega la utilidad de los métodos educativos apoyados en medios audiovisuales e interactivos, a nadie se le escapa la importancia, las posibilidades y los indudables alicientes atesorados por esta nueva generación de sistemas de enseñanza.

SEGA PICO es la respuesta de dicha compañía a la creciente demanda de productos electrónicos relacionados con el entretenimiento y la educación de los más pequeños. Con apenas dos años de vida, este juguete electrónico ha sido ya premiado por expertos en pedagogía, certámenes jugueteros internacionales, así como por varias asociaciones de padres de diversos países. Por poner un ejemplo de la acogida dispensada por los usuarios, sólo en Japón y en Estados Unidos se han vendido nada menos que 500.000 unidades de **SEGA PICO** y más de un 1.000.000 de Libros Fantásticos. Cada uno de estos manuales educativos cuenta una historia y permite a los niños intervenir de una manera muy activa en su desarrollo coloreando, dibujando o realizando otras acciones fundamentales como sumar o restar.

La calidad e ingenio con que han sido diseñados estos programas garantizan el interés y diversión de los más pequeños. Por tanto, aprender será sumamente atractivo y, como popularmente se dice, tan sencillo como *una cosa de niños*. Una de las virtudes que podremos comprobar al jugar con **SEGA PICO** es que la historia se va adaptando a las diferentes acciones ejecutadas por los niños. De este modo, el más pequeño de la casa irá probando posibilidades, investigando consecuencias por su cuenta, hasta dar con la solución correcta para resolver cada reto. Según María de Borja, Catedrática de Didáctica y Organización Escolar de la Uni-



Aunque SEGA PICO ha sido diseñado y pensado para los más pequeños de la casa, la calidad e ingenio de todos sus programas harán disfrutar como niños a los más mayores. Ideal para toda la familia.



Jugando



DATOS TECNICOS

TIPO DE JUGUETE:
ORDENADOR LUDICO Y EDUCATIVO.

USUARIOS:
- NIÑOS DE 3 A 8 AÑOS.
- PADRES Y EDUCADORES.

MATERIALES:
- ORDENADOR SEGA PICO.
- LIBROS FANTASTICOS.
- CABLES DE CONEXION.

CAPACIDAD:
- 16 BITS.

PESO:
- 2.1 KILOGRAMOS.



versidad Central de Barcelona y Doctora en Pedagogía, este ordenador lúdico y educativo, además de ser una excelente y divertida forma de aprendizaje, familiariza a los muchachos con las nuevas tecnologías al mismo tiempo que potencia, entre otras muchas facultades, su memoria, su capacidad de relación y de asociación.

En su aspecto externo, además de unos colores llamativos, encontraremos que **SEGA PICO** es similar, en algunos de sus aspectos, a un ordenador portátiles aunque con importantes modificaciones. Para que os hagáis una idea, se ha sustituido el teclado tradicional por un panel de dibujo con teclas direccionales y se ha añadido un manejable *lápiz mágico* para realizar las funciones del ratón. Como monitor sólo tendremos que conectarlo a cualquier televisión (con salida audio/vídeo), por lo que no supondrá ningún problema transportarla en vacaciones debido a sus escasas dimensiones y mínimo peso.

El precio de este juguete electrónico rondará las 30.000 pesetas y en cuanto al de los programas o Libros Mágicos estará cercano a las 7.900 pesetas. De momento -y esta es sólo la primera remesa- saldrán a la venta cinco interesantes títulos además de UN AÑO EN LA ESQUINA DE POOH, libro-juego premiado con el máximo galardón en el certamen Oppenheim Toy Portfolio y elegido por **Sega** como programa de regalo al comprar **SEGA PICO**. Este nuevo sistema y sus juegos están ya disponibles en cualquiera de los establecimientos que distribuyen habitualmente todos los productos de la compañía **Sega**.

DE LUCAR JUNIOR

resultados de concursos

CONCURSO FATAL FURY

Los afortunados ganadores de estos 20 cartuchos son:

Olma Castillo Cano (Sevilla)
Jesús García Miguel (Valencia)
Diego Mellado Castro (Cádiz)
Juan Fernández Fuster (Sevilla)
José Velázquez López (Barcelona)
Raul Truque Castro (Murcia)
Vicente Ortiz Martínez (Alicante)
Manuel Moya Marcos (Zamora)
Carlos Gracia Lamas (La Coruña)
Carlos Picaso Cabañero (Albacete)
Benito López González (Madrid)
Manuel Ruiz Pastor (Sevilla)
Sergio Bolivar Expósito (Barcelona)
David Segués Carretero (Barcelona)
Iosu Villarroel Queralt (Guipuzcoa)
Raul Abad Lozano (Valencia)
José Miguel Avaque Benavent (Valencia)
Tomás de Mora García (Toledo)
Diego González Vitoria (Burgos)
José Lorido Puerto (Ciudad Real).

CONCURSO NBA JAM

Los afortunados ganadores de estos 10 lotes son:

Raul Pinilla Rubio (Zaragoza)
Luis Enrique Cavero Román (Castellón)
José Lorido Puerto (Ciudad Real)
Antonio Salinas Belchi (Murcia)
Hernán Díaz Rodríguez (Asturias)
Bartolomé Camacho Garrido (Málaga)
David Riro Riquelme (Alicante)
Emilio José Peñaranda (Alicante)
Chete Carbajo Mestanza (Barcelona)
Juan Manuel Campano (Cádiz).

CONCURSO MODEM

Los afortunados ganadores de los 25 modems son:

Manuel Rebmann (Madrid)
Gabriel Pérez Correa (Tenerife)
Ismael José de la Higuera (Cádiz)
Juan José Sierra (Barcelona)
Adrian Sánchez de la Vega (Mallorca)
Andrés Villanueva Ruiz (Madrid)
Raúl Sánchez Mediano (Zaragoza)
José Ignacio López del Rio (Málaga)
José Mª Casillas Martínez (Palencia)
Jaime Vicent Gallogo (Valencia)
Ignacio Lázaro Marín (La Coruña)
Luis Piñera Granado (León)
Alfredo Gil Cuadrado (Madrid)
Fernando Manzano Contreras (Cáceres)
Agustín Madrigal García (Salamanca)
José Carlos del Hierro Sánchez (Barcelona)
José Luis Hidalgo Menéndez (Granada)
Aitor Olaeta Pineda (Vizcaya)
Carmen Leal Zamorano (Almería)
Luis Santos de la Peña (Madrid)
Fernando Real Fons (Alicante)
Javier Delgado Rodríguez (Málaga)
Angel Vázquez de la Hoz (Ciudad Real)
Francisco Peña Orrega (Madrid)
Antonio Navarro Cortés (Málaga)

COMUNIDAD EUROPEA
ESPAÑA
PASAPORTE

ESTAS SON

LAS DOS COSAS

QUE NO SE

PUEDE OLVIDAR

CUANDO VIAJE

AL EXTRANJERO.





LA MEJOR FORMA DE LLAMAR DESDE EL EXTRANJERO.

Con España Directo no necesita saber idiomas, ni llevar dinero encima. Porque le atienden en castellano, la llamada la paga quien la recibe y es más barato que el Cobro Revertido. Además, puede llamar desde teléfonos, públicos o privados, sin recargo. Y tiene el mismo precio a cualquier hora. Llame al **900 105 105** y solicite la guía de códigos o el código del país que vaya a visitar. Con España Directo, Telefónica está cerca de usted, aunque usted esté lejos.

Telefónica